TE REGALAMOS BOLITAS PARA QUE JUEGUES COMO ANTES

ACTION GAMES

¡¡¡A-LU-CI-NAN-TE!!!

PC - DREAMCAST - NINTENDO 64 - GAMEBOY - PLAYSTATION - ¡¡LOS MEJORES TRUCOS!!





Rep. Argentina
AÑO 8
Edición 95
$ 4,70
ISSN 0328-5081

DRAGON VALOR

ALONE IN THE DARK 4

F1•2000

THEME PARK WORLD

ROLLCAGE STAGE II

RONALDO V - FOOTBALL

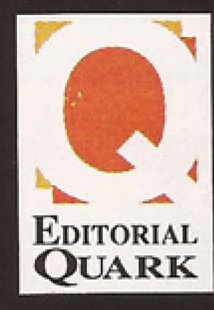
HIDDEN AND DANGEROUS: FIGHT FOR FREEDOM

SPEC OPS II

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

ACTION GAMES

AÑO 8 - Nº 95 -
MAYO 2000



Herrera 761/63
(1295) - Buenos Aires - Argentina
Tel./Fax: 4 301-8804

Director
Horacio D. Vallejo

Producción
Pablo M. Dodero

Publicidad
Alejandro Vallejo Producciones
Te.: 15 4 029-8665

Página Web: www.editorialquark.com.ar

Web Master
"Contacto Pub Café", Bacacay 1715
(1407) Flores, Te.: 4632-7957

Distribución
Capital
Carlos Cancellaro e Hijos S. H.
Gutemberg 3258 - Capital - 301-4942

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Vélez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
Alavista S. A.
Joaquín Suarez 3093 - Montevideo. - R.O.U.

Diagramación:
José F. Caballero - Prod. Publicitarias
Te.: 15 4 143-2967

Fotocromía
Mac Time
Av. Scalabrini Ortiz 444 - Capital

Impresión
IMPRENTA ROSGAL
Montevideo - R. O. Uruguay

El personal de Editorial Quark se comunica con MOVICOM

SUMARIO

TRUCOS

DREAMCAST

PLAYSTATION

PC

Hola, querida banda:

Cuando los gerontes de esta redacción, como el viejo José, Horacio Areas y nuestro "benemérito" director vieron el regalo que les estamos haciendo este mes, casi se les cae una lágrima...

Sucede que las bolitas eran muy empleadas hace unas décadas, cuando los videojuegos ni asomaban como entretenimiento para los pibes. Aún el antiguo Coleco (preguntale a tu viejo) era algo caro para que lo tengan todos los pibes y tanto las figus como las bolitas eran entretenimientos buenísimos.

Por eso, las "bolas de dragón" que te regalamos seguramente te van a acercar a tu viejo o a algún hermano o tío unos cuantos años más grandes que vos. Vas a ver que te van a querer jugar al punto y hoyo, a la triple cuarta o cualquier juego con bolitas. Nuestro deseo es que a vos te sirvan para que simbólicamente se cumplan tus deseos, ... para que con tus 7 bolas aparezca el mágico dragón que te va a brindar lo que más quieras. Sabemos que eso puede estar en tu imaginación... y que, seguramente con la mejor onda que te tiramos, vas a conseguir lo que quieras.

Por otra parte, te habrás dado cuenta que estamos haciendo un cambio de imágen..., la revista sale con otro papel y con un lomito cuadrado para que te resulte más fácil coleccionarla. Estamos trabajando en un montón de ideas para que participen todos los gamemaníacos; por eso, no te pierdas el próximo número, vas a ver que la espera valdrá la pena.

¡Hasta el mes que viene!

La Banda



ENVIANDO ESTE CUPON MAS $2,80.-, LLEVATE UNO DE ESTOS MOTIVOS; MANDANDO EL CUPON MAS $8,50.-, LLEVATE LOS 4 MOTIVOS

NOMBRE Y APELLIDO:..
EDAD:..
TEL.:..
DIRECCION:..
LOCALIDAD:..
CODIGO POSTAL:..
Nº DE DOCUMENTO:..
¿QUE CONSOLA TENES?..

MARCAR CON UNA X LO QUE CORRESPONDA

☐ $2,80.- 1 revestimiento

☐ $8,50.- 4 revestimientos

NOTA: ESTE CUPÓN, ENTRA EN EL SORTEO DE UNA PLAYSTATION COMPLETA, A REALIZARSE EN EL DÍA DEL NIÑO.

PTE. J. D. PERÓN 2338 1º A - C.P. 1040 - CAPITAL

TRUCOS

Nintendo 64

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Códigos Terribles - En la Opción Ingresar Truco del Menu Principal o en Pausa ingresá cualquiera de los siguientes códigos. Accedé a la Opción Trucos para activar los trucos que desees.

Modo Cabezón - UBERNOODLE
Modo Atraco - HOLASTICKBOY
Manos Grandes y Modo Pies - STOMPEM
Modo Pluma y Tinta - IGOTABFA
Modo Gouraud - WHATSATEXTUREMAP
Truco de Juan - HEEERESJUAN
Truco de Zach - AAHGOO
Truco Apagón - LIGHTSOUT
Personajes con trajes a rayas - FROOTSTRIPE

Desbloquear todos los trucos - Para desbloquear todos los trucos, dirigite al Menú Principal y accedé a la Opción "Ingresar Truco". Ingresá el siguiente código: BEWAREOBLIVIONISATHAND. Para reactivar cualquier truco, dirigite a la sección "Trucos" del Menú Principal y activalo o desactivalo desde allí.

PlayStation

MADDEN NFL 2000

Toneladas de Códigos - En la Pantalla de Ingreso de Código ingresá los siguientes códigos para activar los trucos correspondientes:

Primeras caídas de 20 Yardas: FIRSTIS20
Super Brazo Firme: SMACKDOWN
Super Salto: SPRONG
Más Chaquetas: QBINTHECLUB
Intercepciones más fáciles: PICKEDOFF
Sin intercepciones: EXPRESSBALL
Menos faltas: REFISBLIND
Jugadores pequeños vs. grandes: MINIME
Cámara seguidora de pelota: VERTIGO
Estadio Antarctica: XMASGIFT
Estadio Dodge City: WILDWEST
Equipo All-Madden: TEAMMADDEN

Dreamcast

TOY COMMANDER

Varios Trucos - Para activar los siguientes trucos, primero deberás hacer una pausa presionando Inicio durante un juego. Luego de ingresar cada código, escucharás un sonido confirmando su ingreso correcto.

Todos los Mapas Disponibles - Sostené el botón L Shift e ingresá A, Y, X, B, Y, X.

Arma Pesada - Sostené el botón L Shift e ingresá X, A, Y, B, A, X.

99 Municiones Pesadas - Sostené el botón L Shift e ingresá A, B, X, Y, B, A.

Nueva Ametralladora - Sostené el botón L Shift e ingresá B, A, Y, X, A, B.

Juguete Fijo - Sostené el botón L Shift e ingresá A, X, B, Y, A, Y.

PlayStation

VIGILANTE 8: 2ND OFFENSE

Varios Códigos - Para ingresar los siguientes códigos, dirigite a la Pantalla de Título y accedé a "Opciones". Seleccioná Estado (Status) de Juego y presioná X. Presioná X nuevamente en Jugador 1, y X otra vez para seleccionar a Sheila. Presioná luego L1+R1 e ingresá uno de los siguientes códigos. Después de ingresar el código presioná X y luego Cuadrado para retornar al menú principal e iniciar el juego.

Eliminar demora entre disparos de arma: RAPID_FIRE
Aumentar Dificultad a Super Difícil: UNDER_FIRE
Explosión extra de interceptor de misiles: BLAST_FIRE
Frenar Acción: GO_SLOW_MO
Vehículo Pesado: GO_RAMMING

Luego de ingresar correctamente cualquiera de estos códigos, escucharás una voz femenina confirmando el truco ingresado.

TRUCOS

Dreamcast
NFL 2K

Atributo con mayor puntaje - En el Modo Creá-Un-Jugador, seleccioná un atributo y movete por los puntos hasta llegar a 0. Luego movete hasta alcanzar el número original. Prestá atención a los puntos disponibles en la parte superior de la pantalla y verás cómo ganaste un punto. Hacé lo mismo con cada atributo y ganarás un punto por cada uno.

Nintendo 64
POKÉMON SNAP

Acceder a Nivel 7 - Hay un nivel especial arcoiris que te llevará al espacio y te permitirá capturar la imagen de una gaviota terrible. Primero, obtené todas las señales de Pokémon en todos los niveles. Luego el Profesor Oak abrirá un nuevo nivel donde encontrarás a la Gaviota en una burbuja. Quedáte en la mitad y golpeála tres veces con una bola molesta cuando pase. Luego aparecerá a la distancia, entonces deberás arrojar la bola calculando su trayectoria. Hacé esto tres veces. Cuando la Gaviota esté afuera de la burbuja, intentará buscarla. Golpeála una vez más para atontarla. Acercáte para sacar una foto grandiosa que te dará muchísimos puntos.

PlayStation
POKÉMON (ROJO)

Luchá con el Pokémon de Zona de Safari - Este truco te permite atrapar al Pokémon de la Zona de Safari desde afuera de dicha Zona. Deberás tener un Pokémon con Capacidad de Surf. Dirigite a la Zona de Safari e ingresá al área donde se encuentra el Pokémon. Quedáte en esta sección hasta que expire el tiempo. Dirigite a las Islas de Espuma surfeando al sur de la Ciudad Fuchsia. No encontrarás enemigos en el camino (ni siquiera el Pokémon acuático). Al borde de las islas, hay una franja que es mitad tierra, mitad agua. Surfeá en esta sección, continuá moviéndote hacia arriba y abajo hasta que encuentres un enemigo, que será el Pokémon de la Zona de Safari. Podrás luchar con él y usar cualquier Pokéball.

PlayStation
MISSION: IMPOSSIBLE

Trucos Piolas - En el Menú Principal elegía la opción "Cargar Juego". Luego elegí "Contraseña". Ingresá uno de los siguientes códigos para obtener el efecto deseado. No te preocupes por las advertencias de Contraseña Incorrecta. Los códigos funcionarán bien.

Ethan Turbo - Ingresá GOOUTTAMYWAY.
Rígido como un Tablero - Ingresá SCAREDSTIFFF.
Saltos más largos - Ingresá BIONICJUMPER.
Modo Cámara Lenta - Ingresá IMTIREDTODAY.
Ver FMVs - Ingresá SEECOOLMOVIE.
Mensaje del Editor - Ingresá TTOPFSECRETT

Game Boy
MR NUTZ

Omitir Viaje - Ingresá NNSTTR como contraseña. En la mitad de un juego, presioná y sostené Inicio, luego presioná Seleccionar. Pasarás al siguiente viaje del nivel.

Contraseñas de Nivel
Parque Aventura: DDMMNN
Living Room: NNRRGG
Túnel de Volcán: CCLLRS
Calles: JJMPPR
Helado: SWWTCH

PlayStation
Tomb Raider

Acceso a Todas las Armas - Presioná Seleccionar para acceder a la Pantalla Inventario. Presioná L1, Triángulo, R2, L2, L2, R2, Círculo, L1. Escucharás un sonido de Lara. Luego presioná X. Volvé a la Pantalla Inventario con Seleccionar.

PlayStation

POKÉMON PINBALL

Animar Pokémon no Desarrollado - Si deseás animar al Pokémon atrapado dirigíte al Pokédex y seleccioná un Pokémon no evolucionado. Presioná y sostené el botón Inicio para ver cómo se mueve el personaje.

Nintendo 64

NBA COURTSIDE 2: CON KOBE BRYANT

Tres Nuevos Equipos - En la Pantalla del Menú Principal, seleccioná el juego Rápido o Arcade. Luego presioná y sostené los botones C-Derecha+A. Escucharás un sonido breve dos veces si lo ingresaste correctamente. Desplegá la Pantalla Seleccionar Equipo hasta que aparezcan los tres Equipos Especiales: The Nintendo Plumbers (Los Plomeros Nintendo) Left Field Lefties (Zurdos de Izquierda) y Nintendo Gamers (Jugadores Nintendo)

PlayStation

DRIVER

Invencibilidad - En el Menú Principal presioná rápidamente L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1. Se desbloqueará esta opción en la Pantalla de Trucos.

Deshacerse de Policía - En el Menú Principal presioná rápidamente L1, L2, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2. Se desbloqueará esta opción en la Pantalla de Trucos.

Game Boy

Mario Golf

Golf Zurdo - Presioná y sostené el botón Seleccionar. Con el botón sostenido, presioná el botón A. Si elegís a Mario, Wario, Luigi o Club Champs, tu golfista será zurdo.

Reiteraciones Infinitas - Antes de completar un hoyo, guardá el juego y salí (no apagues la Game Boy). Cuando retornes al juego, tendrás la posibilidad de volver a jugar el hoyo.

PlayStation

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back

Vidas Extra - En la segunda habitación torcida, movete hacia el oso que está ladrando y saltá constantemente por encima de él. De este modo ganarás vidas extra (Nota: Esto sólo se puede hacer una vez).

PlayStation

Final Fantasy VIII

Productor Extraordinario - Un truco muy especial: Con Selphie Tilmitt, cada instrumento tiene una "parte" pre-establecida, y no todos los instrumentos se acoplan bien. Elegí instrumentos compatibles para una experiencia sonora más placentera. Un saxo, guitarra eléctrica, piano y bajo forman una versión jazzera de "Ojos en mí" mientras que una guitarra, violín, flauta y pandero conformarán una tonada folk. Recomendamos el diálogo en tonada folk.

SERVICIO TECNICO
PARA TU PLAYSTATION (DREAMCAST)
CONSOLAS DE VIDEO JUEGOS















SEGA

RIVADAVIA 1815 2ºA - Capital
TEL.: 154 176-3395
4583-1692

UNA REVISTA DE JUEGOS PARA PC

1 CD-ROM CON JUEGO COMPLETO DE REGALO

LIBRO EXPLICATIVO DEL JUEGO COMPLETO

TODO POR SOLO $4,90

Todos los meses en tu kiosco
la revista de juegos de PC.
Todos los meses con
2 regalos:
1 CD-ROM con juego completo
+ 1 libro explicativo.



trucos

PlayStation
Grand Theft Auto 2

Varios Códigos - En el Menú Principal accedé a "Jugar" y luego a "Nombre de Jugador". Ingresá los siguientes códigos como tu nombre para obtener los resultados deseados:

LOSEFEDS - Toda la Policía desaparecerá.
BIGSCORE - Obtendrás 10.000.000 de puntos.
HIGHFIVE - Obtendrás el Multiplicador x5.
NAVARONE - Tendrás disponibles todas las armas del juego.
LIVELONG - Energía ilimitada.
DESIRES - Máximo nivel "deseado".

PlayStation
Metal Gear Solid

Saco de Snake - Para jugar como Solid Snake en saco de ceremonia (tuxedo), deberás vencer dos veces usando los datos guardados para recargar los juegos nuevos. Luego, en el tercer juego, Snake se pondrá su tuxedo cuando salga del muelle en el ascensor.

PlayStation
Crash Bandicoot

Contraseña Clave - Ingresá el siguiente código en la Pantalla de Contraseña para acceder a todos los niveles del juego: Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, X, Cuadrado, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, X, Triángulo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Cuadrado, Triángulo, X, X, X, X.

Game Boy
Rugrats: Time Travelers

Contraseñas del Palacio de Juguetes - En la Pantalla de Título, presioná Derecha y accederás a la opción Contraseña. Podrás ingresar los siguientes códigos para acceder a los distintos niveles del Palacio de Juguetes:

Ala Norte - CQQKJFSS
Ala Este - CRVWLJNG
Ala Sur - PLVYPFNS
Ala Oeste - TQYBQXFS

PlayStation
Test Drive 6

Efectivo y Pistas - En la Pantalla del Menú Principal dirigíte al "Menú de Carrera", seleccionálo y presioná X. En la Pantalla "Ingrese su Nombre", ingresá cualquiera de los siguientes códigos para obtener el efecto deseado:

AKJGQ - Obtendrás $5.000.000 en efectivo (podrás comprar el auto que más te guste)
ERERTH - En Carrera Simple estarán disponibles todas las pistas.

PlayStation
NASCAR 2000

Correr como Alan Kulwicki - En la pantalla de selección de conductor presionáL1, R1, L2, R2, cuadrado, R1, L1, R2, L2, círculo.
Pista Montana- Terminá primero en las diez carreras del modo "Race the King" (carrera el rey).

TOMB RAIDER

THE LAST REVELATION

Ya hace cuatro años que, gracias al contrato celebrado entre Sony y Eidos, Lara Croft muestra sus zapatos boogie en la consola Sega. Cuando la franquicia Tomb Raider lanzó por primera vez su título inspirado en Indiana Jones, Core lo estaba desarrollando para Sega Saturn. En la mitad del desarrollo, se anunció que el juego también saldría en PlayStation en una versión mejorada. Luego de su debut en Saturn, Tomb Raider desapareció lentamente del stock de Sega. Durante este período, Eidos se apropió de la licencia TR, lanzó dos secuelas de consola y numerosas repeticiones para PC y Mac. Con la llegada del nuevo año, Eidos lanza el cuarto juego oficial de la serie, Tomb Raider: The Last Revelation para PlayStation, PC, y ahora Dreamcast. Después de cuatro años, Lara retorna en Sega. Ahora, ¿estamos ante un intento de consolidar el sistema Sega o se trata de una simple oportunidad de hacer negocio con un juego diseñado a PC a expensas del entorno Dreamcast?

Cada uno de los tres episodios anteriores de Tomb Raider, lanzados anualmente, presentaba mejoras (algunos las llamaron innovaciones) para atraer a los gamemaníacos. Pero esto no es más que un enga-

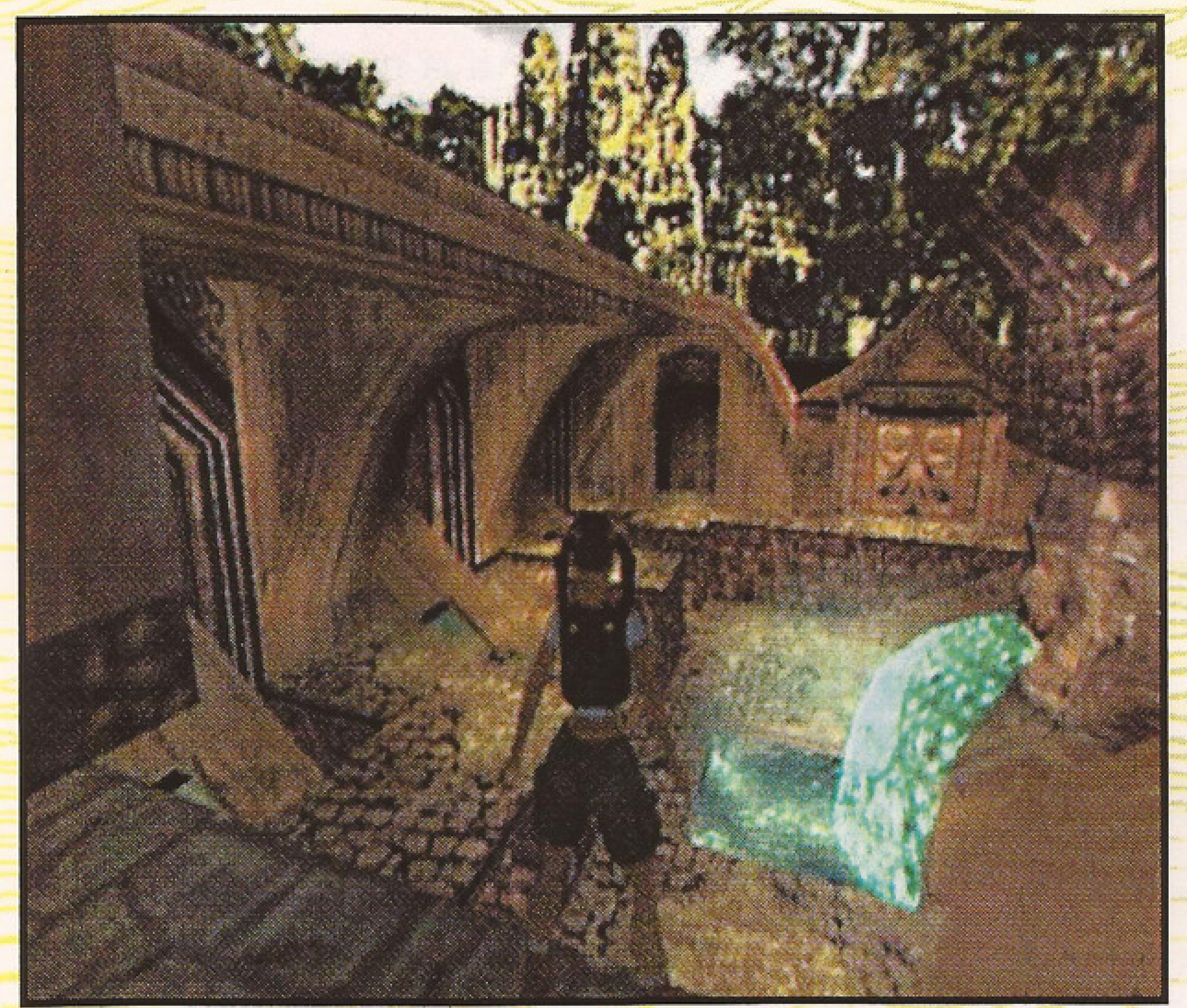
ño. La razón por la cual los jugadores volvían al juego, además de descubrir sus secretos deseos arqueológicos, era conducir a la hermosa Lara a través de series interminables de catacumbas y laberintos. No se trata de detractar el nivel casi genial del diseño, sobresaliente en la fundamental "parte dos". Eidos es conciente de las causas de su éxito, y ahora que hemos atravesado la dificultosa parte uno, el tortuoso diseño de la parte dos, y los dos nuevos movimientos de Lara en la parte tres, ¿qué nos atraerá de la todavía no oficial parte cuatro, The Last Revelation – La Ultima Revelación?



Al comienzo, el juego resulta desagradable. Guiado por el insoportable profesor Werner Von Croy, deberás conducir a la adolescente Lara a través de una serie de tontos y trillados ejercicios diseñados para familiarizarse con los controles. Core asume que existen muchos jugadores que desconocen la serie Tomb Raider, e impide omitir este interminable ritual, por el cual ya atravesaron varias veces los gamemaníacos experimentados. En los juegos anteriores, al menos el gimnasio de Lara ofrecía un espacio donde practicar libremente con los controles. Esto no sucede aquí. En la apertura, que establece el guión, Von Croy te desafiará en una carrera diseñada para mostrar que no es el viejo torpe que parece y practicar los movimientos "recién aprendidos" en un entorno de juego real. Desafortunadamente, Von Croy no se desploma con el torpe control, los deficientes ángulos de cámara y los gráficos desatinados que deberás enfrentar. Por suerte, esta "carrera" es sólo una excusa para pasar a la siguiente escena, en la cual Von Croy presentará a Lara, no a la manera de Indiana Jones sino a lo Pitfall Harry. Sí, en Tomb Raider: the Last Revelation, Lara podrá desplazarse con sogas. Cuando encuentres la primera soga, aparecerán las primeras fallas del juego. Al llegar a la soga, Lara deberá saltar hacia ella, calcular el momento exacto del balanceo, y luego voltear a la plataforma opuesta. La mayoría de los jugadores ya conoce este método de sogas por un juego de plataforma 2D u otro, pero hacerlo en 3D es completamente distinto. Cuando Lara intente el balanceo será molestada por un ángulo de cámara lateral y perturbador que te impedirá ver el borde de la plataforma. También se enfrentará al tortuoso problema de alinearse con la soga, lo cual resultará frecuentemente en su hundimiento fuera de ángulo en la pileta de abajo –hay un notorio retraso entre el momento en que se presiona el botón saltar y el salto efectivo de Lara. Estos inconvenientes aparecen en la primera hora de juego. Otro cambio en el esquema de control, que permite cambiar de digital a analógico, se asigna a los pasos al costado y el "caminar precavido" de Lara en cualquier pad no usado para correr. Esto exige que el jugador cambie permanentemente los dos pads de control para las diferentes funciones. La falta de dos botones extra de Dreamcast contribuye a este método que no es exactamente intuitivo.

Luego de una breve secuencia CG que revela las

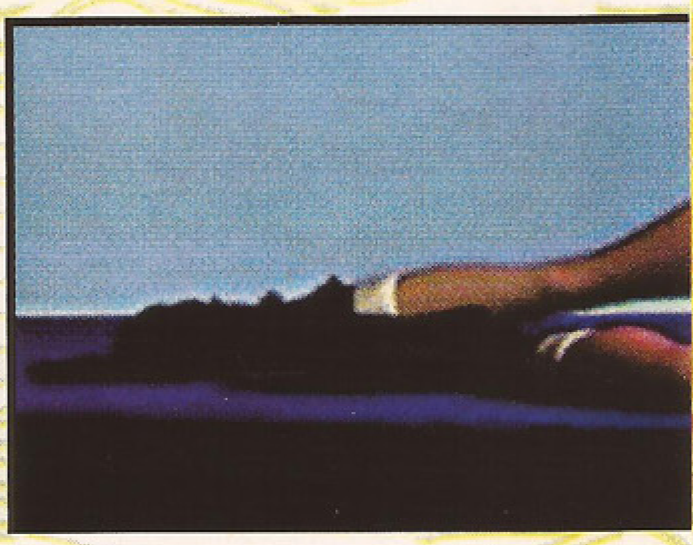




razones por las cuales Lara se encuentra allí (¡la aventura de este año sucede en Egipto!), se retorna al futuro y comienza el juego en sí. Si bien el juego es mejor que lo esperable por su presentación, no llega a agradar del todo. Lo peor de esta aventura particular es la sensación de ya haber pasado por todas sus incidencias. En su tiempo, Los ángeles de Charlie era una buena serie de TV, pero luego de 13 años el público se cansó de ver a Farrah Fawcett realizar los mismos movimientos y acciones. Lo mismo sucede con Lara Croft –su rastreo de tumbas se transformó en un ejercicio de estar-ahí, hacer-aquello, etc. Aún cuando se diseñó para darle más acción y menos enigmas ingeniosos, Last Revelation te colocará en una serie de mecanismos tipo encontrar-la-cadena-y-activarla, colocar-el-ítem-en-la-ranura-y-abrir-la-puerta. Algunas situaciones diabólicas requerirán claridad de pensamiento, pero más allá de las frustrantes secuencias de balanceo de soga, cualquier jugador de los tres episodios anteriores ya ha jugado al Last Revelation.

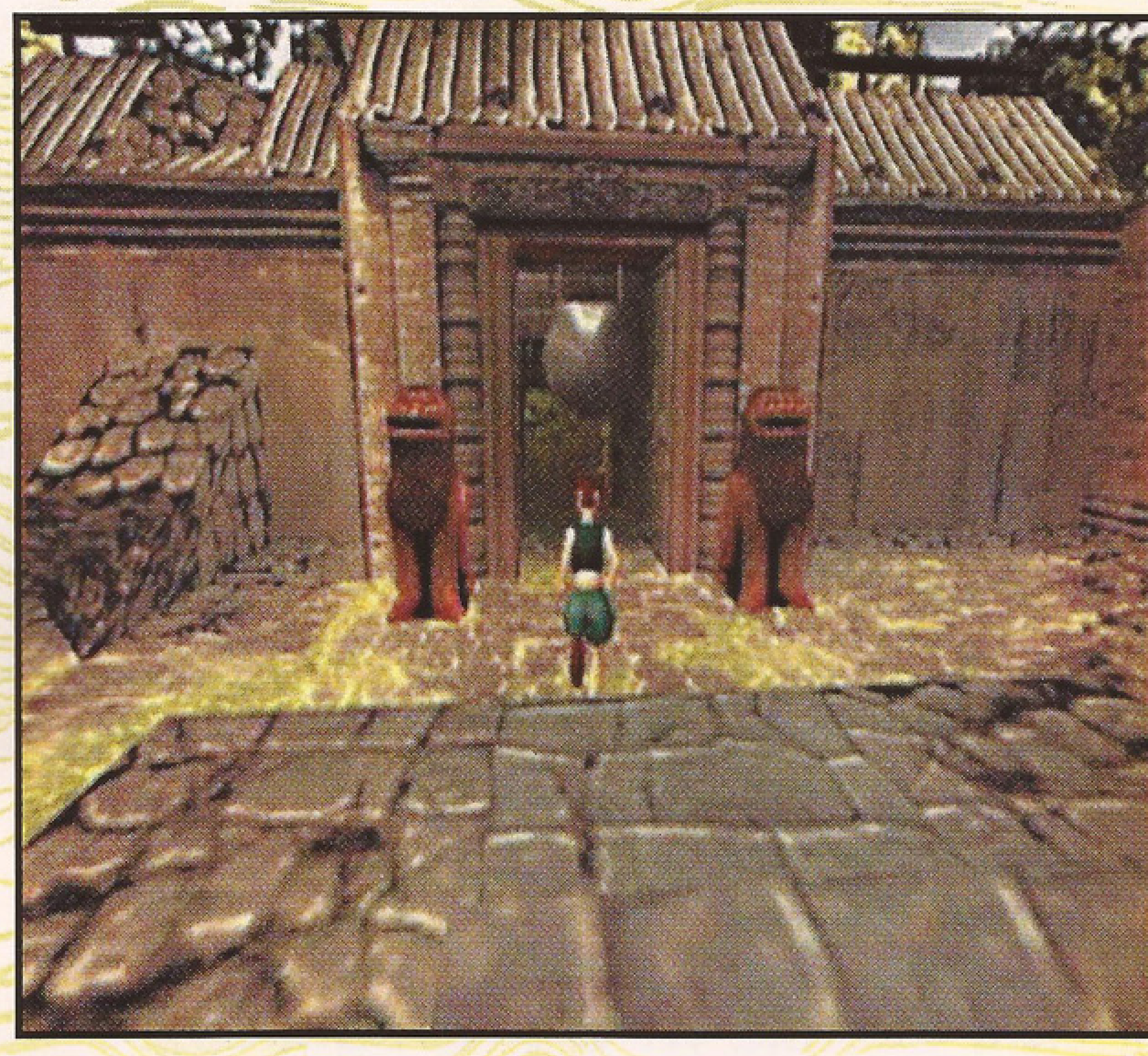
Los gráficos son mejores que los de PlayStation, aunque sólo han sido levemente mejorados respecto de los de PC. Todo se ejecuta a alta resolución, y Lara se beneficia con la sorprendente sombra de tiempo-real que se mueve de acuerdo con la fuente de luz y sus entornos. Sin embargo, los ambientes aún se mapean con texturas de baja resolución que se resisten a morir, dándole al juego un aspecto N64 en algunos lugares. Se ha debatido si los pechos de Lara han sido agrandados o reducidos, o si su cola tiene más polígonos que le dan un aspecto más natural. Honestamente, ¿a quien puede importarle estas polémicas? Con el tiempo, cada vez es más dificíl apreciar a Lara, más allá de sus busto grandiosos. Desde su debut, han aparecido juegos como Metal Gear Solid, Soul Calibur, Space Channel 5 y Dead or Alive 2, pero cada Tomb Raider deja de sorprender, a pesar de sus cataratas pixeladas y abroqueladas, y la mejoría de sus efectos lumínicos. El promedio de cuadro del juego varía de aceptable (en corredores cerrados) a flojo (cuando Lara sale de estos corredores a áreas abiertas). Aún con el potencial de Dreamcast, el promedio cae a la categoría de 15fps. No se puede culpar al CE Windows, este juego no toma ventaja del poder de una Dreamcast. Además de su vacilante promedio de cuadro, deberás enfrentar malos ángulos de cámara, que combinados con el juego tipo pivotear-y-avanzar, frustran al juego centrado en varios elementos de plataforma. Algunos ambientes angulados de manera artificial, diseñados para advertir al jugador si puede o no pasar por determinada área, son lo mejor que tiene





el juego para ofrecer. Si bien los ambientes son bastante realistas, el juego fácilmente cae en la sensación de soledad del primer Tomb Raider. En la apertura del juego tendrás un lacayo con antorcha a tu servicio, pero su AI sólo te servirá para avanzar dificultosamente por los enigmas e interruptores de ambientes. Para quienes prefieren estar acompañados en sus aventuras, aparecerán ocasionalmente un escorpión o un lobo que intentarán morderlos.

Alguno de los elementos rescatables del juego son el sonido, la música y las voces. Las voces de la serie Tomb Raider tienen algo que las pone por encima de las de juegos como Resident Evil. No son tan perfectas como las del Soul Reaver de Eidos, pero te reirás escuchando su cinemática. La banda de sonido es nuevamente notable: ofrece golpes orquestales en las situaciones adecuadas y disminuye el volumen







de manera cadenciosa en los instantes en que se requiere concentración. Los efectos de sonido son excelentes, y brindan al jugador claves importantes del acercamiento de objetos o ambientes, y asimismo funciona el eco de la caída de agua en los momentos de inacción. Están bien representados el crepitar de las antorchas, los lobos hambrientos, los disparos de escopeta y el aterrizaje forzoso de Lara. Pero se necesita algo más que una buena banda de sonido para que un juego sea bueno.

Con The Last Revelation, tendrás la sensación de que Eidos ya ha exprimido la serie hasta el agotamiento. Ahora la compañía deberá cambiar de política. No se ve a Nintendo produciendo una Zelda por año, y Sonic tampoco aparece repetidamente en 3D. De hecho, Indiana Jones, el modelo de inspiración de Lara, no irrumpe tan seguido como ella en el mercado. Estos personajes legendarios sólo se presentan cuando están verdaderamente preparados para hacerlo, y con buenos motivos. Aunque no sea del todo malo, no hay razones especiales para jugarlo más que la repetición de Madden-lo que sea. Tomb Raider: The Last Revelation es un juego aceptable basado en sus propios méritos pero que va en contra de su legado, ya que no se puede distinguir de sus antecesores. Parecería que la máquina aceitada y el diseño de niveles del juego estuviera esperando por una idea original que sea algo más que un nuevo movimiento de Lara. La principal franquicia de Eidos ha ingresado en el terreno de la complacencia. Así como se presenta, Tomb Raider: The Last Revelation es sólo un intento de explotar una idea vieja, y el juego, por haberse hecho para una máquina de gran potencial, como es la Dreamcast, debería tener algo más.



DRAGON VALOR

Para los que sienten nostalgias de Zelda, llega este game re-bueno de acción, RPG y dragones...

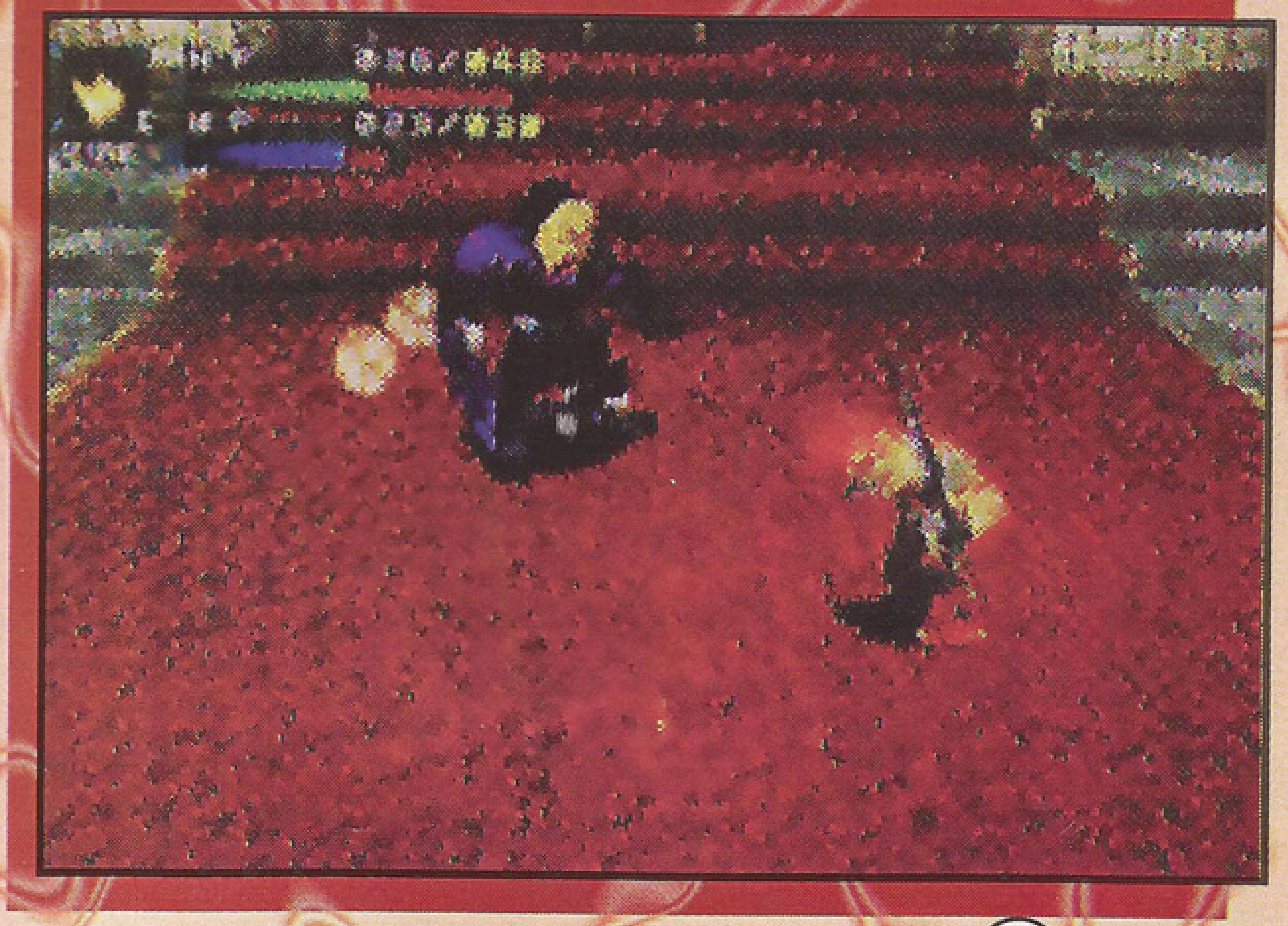
Uno podría olvidarse a veces que Namco tiene algo más que juegos de lucha o de carrera. Ahora llega Dragon Valor, un game de acción y RPG, lleno de ataques mágicos, dragones y bastantes rompecabezas.

El Argumento: Padre, Hijo, y Varios Destinos

El argumento comienza con Clovis, un hombre que está tratando de vengar la destrucción de su pueblo natal y de su hermana por culpa de Rage, el dragón (sí, Dragon Valor trae varios dragones gigantes y malos). Durante el primer capítulo, vos tomás el papel de Clovis. Según cuáles sean tus acciones aquí, vas a conocer a una de dos mujeres. Después de este capítulo, controlás al hijo (cuyo nombre depende de con quién se haya casado CLovis) que nació de la unión con esa mujer. Las habilidades del hijo, así como los dragones que vas a tener que enfrentar durante el game dependen de cómo supiste jugar en el papel de Clovis.







El Juego: Acertijos y Hechizos

El juego básico podría describirse como una combinación de Musashiden y Zelda 64. Dentro de las muchas mazmorras hay rompecabezas que tenés que resolver para progresar. La mayoría son bastante simples y consisten básicamente en mover grandes bloques sobre interruptores para abrir una puerta.

Clovis y su hijo tienen una variedad de ataques con espada, que incluyen un combo de tres impactos, una estocada linda y un ataque giratorio (cualquier parecido con Zelda...).

Al derrotar a los bosses, adquirís libros de distintos colores que te dan 8 formas diferentes de magia: Heal (curación), Fire (fuego), Thunder (trueno), Ice (hielo), Defense (defensa), Stealth (sigilo), Vortex (torbellino), y Mine (mina). Cuando los enemigos mueren, dejan detrás dinero llamado Val. Podés usarlo para comprar ítems, MP o HP en diversos comercios en todo el game.

El mayor problema que ofrece el juego es el sistema de cámara: si bien no es totalmente estática, no podés controlar el ángulo desde el cual ves la acción. Esto puede hacer que te perdás Power-Ups o Val, o (peor todavía) que no veás a tiempo a un enemigo que te ataca; y si le errás a una plataforma y te caés en la lava más abajo, te vas a acordar de la mamá del que inventó esta cámara.

En conjunto, es un buen game para los gamemaníacos que se copan con este tipo de diversión.

ALONE IN THE DARK 4

En el último lustro, Capcom se ha colocado en la cima del género horror con su serie Resident Evil/Biohazard. Todos los gamemaníacos han jugado alguna vez al Resident Evil o a su pariente, el Dino Crisis. El "movimiento" del horror fue promovido por Capcom, y a él pertenecen títulos como Carrier, Countdown Vampires, Deep Fear, Silent Hill, Vampire Hunter D, D2, Blue Stinger, Hard Edge, Parasite Eve 2, y muchos más. Todos se olvidan que la serie de Infogrames Alone in the Dark es la verdadera responsable de volcar el género a tercera dimensión.

Originada a comienzos de los '90, Alone in the Dark era revolucionario para su época. Fue el primer juego del género que introdujo fondos y personajes poligonales. Alone in the Dark tiene un estilo más Sherlock Holmes que el estilo de película de clase B que cultiva el Resident Evil. Su héroe perpetuo, Edward Carnby, ha develado sórdidos misterios en sus tres aventuras previas.

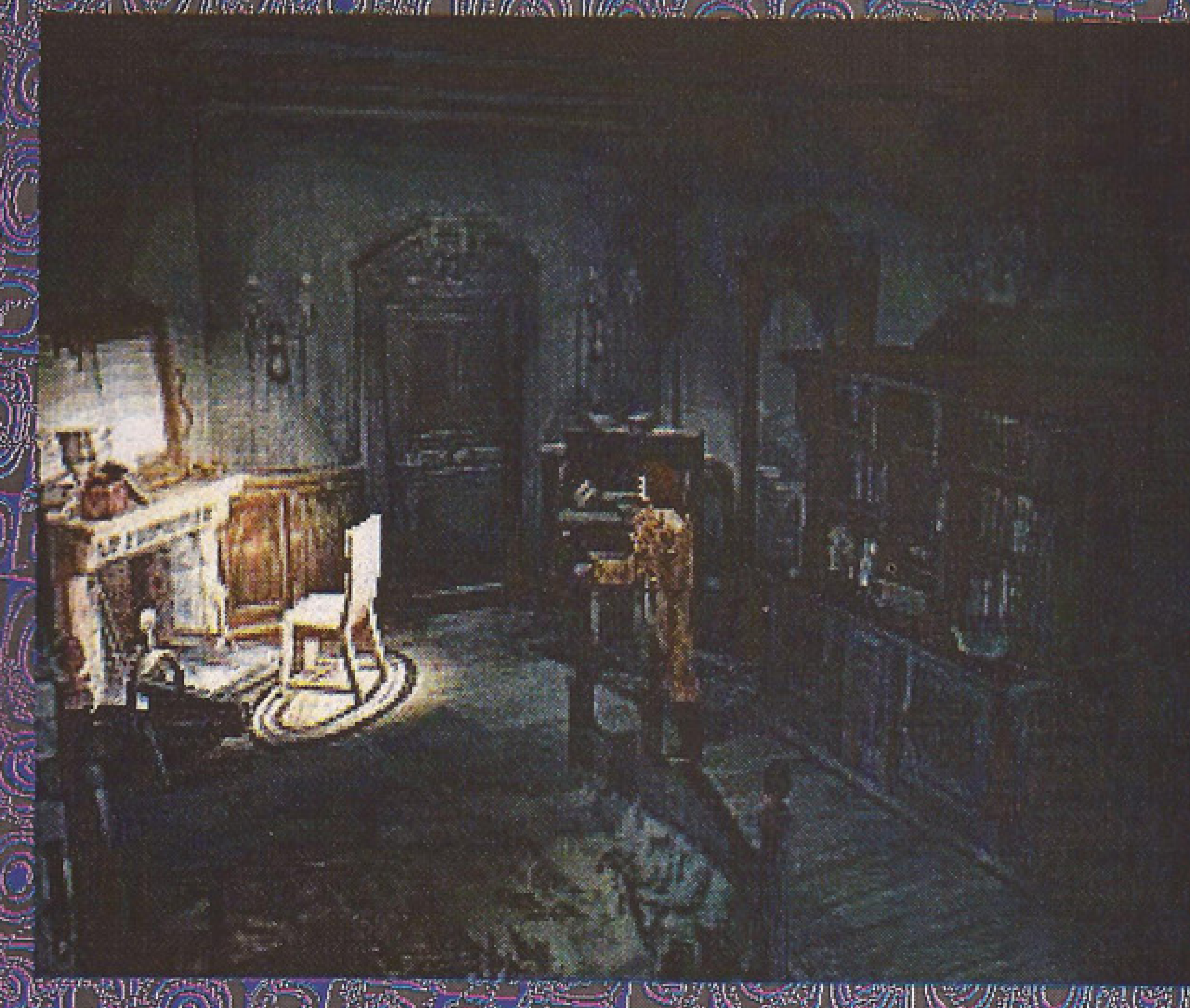


En el original, Carnby debía vérselas con el enigma de Jeremy Hartwood, el dueño de una enorme mansión llamada Derceto. El tipo tenía pesadillas tremendas y un pavor mental acentuado por la sospecha de que un ser diabólico gobernaba la casa. Cuando muere misteriosamente, Edward entra en escena. En el segundo juego se debía ocupar del secuestro de la pequeña Grace Saunders, hija de un amigo suyo, que estaba cautiva en una vieja mansión de California llamada Hell's Kitchen (Cocina del Infierno). La mansión es propiedad del villano tuerto Jack, quien se enfrentará a Carnby. En AitD (Alone in the Dark) 3 debe buscar a Emily Hartwood, la guionista del western The Last Ranger (El último guardabosques), quien ha desaparecido. El juego se desarrolla en una ciudad fantasma llamada Slaughter Gulch (Quebrada Asesina) en la mitad del desierto Mojave, donde Carnby llega al fondo del misterio. Cowboys zombies y otras criaturas extraterrestres

intervendrán en la investigación del héroe.

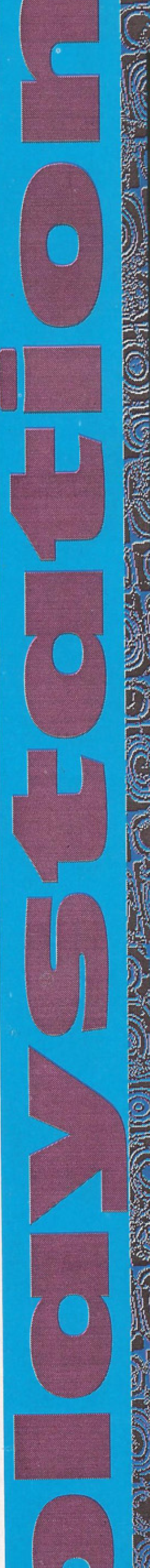
Jugadores criados con Chris Redfield y Rebecca Chambers no percibirán el hecho de que Carnby es el "ojo sobrenatural privado" original, y luego de una larga espera, está de regreso en una nueva aventura. Hasta a los fans del original les costará reconocer a Carnby, ya que luce completamente renovado: ha dejado atrás las viejas corbatas de colores pastel por un "look" más siniestro. Dejó las telas victorianas por sacos rayados, pelo largo y guantes de cuero. Se parece a Richter Belmont de Castlevania: Symphony of the Night, excepto el látigo, en impactante 3D. Sin embargo, no se descarrilará por el mal camino. Edward Carnby es de los buenos, sólo que ahora entra en la categoría de "bad-ass" (zarpado). Lo cual es bueno, ya que los ambientes y situaciones que lo rodean se acoplan perfectamente a su nuevo carácter. Según algunos rumores, este juego no se llamará Alone in the Dark 4. Infogrames y Darkworks nos informaron que así como El Imperio ataca de nuevo se llamó Guerra de las Galaxias: El Imperio ataca de nuevo, el nuevo Alone in the Dark se llamará Alone in the Dark con un subtítulo a ser determinado.

Más allá de los nombres, el nuevo AitD presenta a Carnby en Shadow Island (Isla de Sombras), ubicada cerca de Maine. Su mejor amigo, Charles Fiske, ha sido asesinado, y varias pistas conducen a Edenshaw, quien propone a Edward a seguir una investigación que Fiske había dejado inconclusa, algo referido a la existencia de tres tablas antiguas que tienen poderes sobrenaturales. Carnby, en su deseo de vengar la muerte de su amigo, y descubrir el misterio de las tablas, acepta la propuesta de Edenshaw y se embarca en su mayor aventura.



Apenas pisa la isla, una noche al final del invierno, lo asaltan horribles criaturas enviadas desde el infierno para detenerlo. El juego responde a las características del género. A cada paso, Carnby se enfrentará a situaciones peligrosas que prolongarán el suspenso. Con sus instintos y los pocos recursos que tiene a su disposición, Edward deberá resolver el misterio de las tablas y aclarar la muerte de su amigo. ¿Podrá poner fin a sus pesadillas? La respuesta sólo la tenés vos, que lo jugarás.

La última aventura de Carnby se incluye en el juego de horror más gráficamente sorprendente de todos los tiempos. Más allá de algunos éxitos recientes como Resident Evil: Code Veronica, los efectos visuales del nuevo AitD son más impactantes (al menos en hardware más poderoso como Dreamcast y PC –y también se está desarrollando para PlayStation. Si bien Code Veronica presenta Dino Crisis en ambientes 3D, AitD continúa ofreciendo fondos dinámicos con personajes poligonales. A diferencia del Resident Evil, los efectos de





iluminacion del nuevo AitD son verdaderamente dinámicos, y Carnby arrastra sombras en tiempo-real por donde se encamine. Por ejemplo, si una luz se encuentra apagada al extremo de un tunel largo y bajo, una sombra alargada lo acompañará durante su travesia. Si la luz se encuentra encendida, su sombra se aplanará y quedará justo detrás de él. Si bien esto no parece una mejora fundamental, sí lo es, ya que Carnby pasará a formar parte de los ambientes, y el juego gana en realismo.

En lo que parece la característica principal del juego, el sistema de iluminacion pasará a ser tu arma principal. Activará tus armas, y también se guiará mediante una antorcha (flash). Mediante una técnica jamás vista, Darkworks ha logrado un efecto especial que ni siquiera Capcom alcanzó a realizar. Cuando Carnby encienda su antorcha, iluminará los fondos como si fueran de verdad tridimensionales. Esto sorprende, ya que los fondos prediseñados usualmente son de 2D. Mediante una maquina especial de colisión-detección, el fondo de 2D ha sido reconstruido completamente en 3D, de modo que el lugar al que apunte Edward se iluminará de manera realista, con la luz proyectando sombras y creciendo en intensidad de acuerdo con la proximidad de Carnby al objeto, brillando más los que se encuentran mas cerca de él. La versión Dreamcast presentará objetos de fondo que también proyectarán sombras en tiempo-real. Una manera facil de explicar este efecto es pensar en los efectos lumínicos del Silent Hill aplicados a ambientes como los de Resident Evil. Este efecto aparece en todas las versiones del juego, si bien la Dreamcast es la única que toma ventaja de la estructura colisión-detección para proyectar sombras. Esta no es una treta más, Edward deberá usar más la antorcha que los interruptores, los cuales pueden atraer a los monstruos. El factor del miedo se intensificará cuando debas alumbrar un rincón oscuro de un sótano o escalera, sólo para descubrir una criatura de ocho patas colgada del techo. En tal instancia podrá apuntar con un arma y la antorcha al monstruo, lo cual te ayudará a mantenerlo inmóvil. Algunos monstruos escapan a la luz, mientras que otros se agitan e intentan apagarla. Otra característica buena del juego es que la mayoría de las armas disparan proyectiles a luz. Algunas se cargan con baterías y otras con hasta cuatro tipos de municiones. Más allá de la naturaleza humana de Carnby, AitD lo coloca frente a criaturas sobrenaturales, de modo que es justo que él tenga también armas sobrenaturales. Edward podrá usar 12 armas diferentes. La antorcha cubre el 10% del juego, pero los productores del juego piensan duplicar este porcentaje para mejorar la experiencia. Darkworks cree que cada vez es más difícil

introducir nuevas sensaciones al género debido a la innovación natural del mismo. De cualquier modo, ellos se sienten orgullosos de lo que han logrado.

Otro elemento que te apabullará es el nivel de detalles. El trabajo artístico (realizado por cuatro ilustradores y arquitectos especializados) es imponente, no sólo por su alcance y diseño, sino por los detalles que demuestran el esfuerzo de Darkworks. Por ejemplo, en la mansión de Shadow Island varias habitaciones contienen pinturas (del renombrado pintor Marc Botta) en las paredes. Muchos juegos se burlan de estos detalles y los consideran superfluos, pero el equipo se ha tomado el trabajo de escanear las pinturas y ubicarlas en cuadros virtuales, al igual que las revistas que se encuentran en el ambiente. Quizás la mayoría de los jugadores pase rápidamente por las habitaciones obviando estos detalles, pero recomendamos revisar bien las pinturas en tu inventario para apreciar su autenticidad.

Otros detalles, como la animación de voces de alta calidad, también son un mérito de Infogrames y Darkworks –han convocado a estrellas de Hollywood, cuyos nombres se mantendrán en reserva, para personificar los personajes de AitD. Si logran reunir a los actores adecuados sentarán un nuevo precedente en el género, sacudiendo los horribles doblajes de película clase-B que predominan en el género. El equipo de sonido también está trabajando en otras áreas sónicas, como los efectos de sonido. Cada situación tendrá un efecto de sonido distintivo. Los pasos, por ejemplo, tienen 58 sonidos individuales de acuerdo al piso (si es piedra, barro, madera, acero, etc.). La versión Dreamcast, con su mayor capacidad de memoria y chip de sonido, tendrá un sonido posicional 3D, que contribuirá a intensificar la experiencia. En esta versión, podrás cambiar el sonido según la posición de la cámara o el jugador, ajustando así el juego a diferentes experiencias sónicas.

Los fundadores de Darkworks, Guillaume Gouraud y Antoine Villette, dicen que han llevado los respectivos hardware al límite. Mientras que la versión PlayStation presenta características jamás vistas en una consola, los verdaderos beneficiados serán los propietarios de Dreamcast. Esta versión no es una simple mejora de la versión PC. Todas las versiones tienen sus equipos de programación particulares (si bien comparten recursos artísticos y de sonido), y la edición DC tiene su propia máquina personalizable. Darkworks ha evitado usar Windows para esta versión a fin de maximizar su rendimiento. Debido a obvias diferencias de hardware, el modelo DC de Carnby usará 3000 polígonos mientras que el de PlayStation usará 600. La versión DC también tiene una máquina de efectos físicos que se aplica direc-



tamente a la vestimenta de Carnby y a los monstruos para obtener una animación más fluida. Villette explica que este ambicioso proyecto está avalado por la "carta blanca" que les ha dado Infogrames. Bruno Bonnell, el líder de Infogrames, ha comentado: "Tenemos el nombre y el personaje principal. Ustedes sólo deben sorprendernos". Bonnell deseaba ver representada la inversión realizada en la calidad visual de la pantalla, algo que el equipo ha logrado fácilmente. "Creemos que la serie necesitaba actualizarse, de modo que nos focalizamos en el sistema de iluminación", dice Gouvaud y agrega: "Lo primero que pensamos fue, literalmente, dejar al personaje alone in the dark (solo en la oscuridad). Esto agrega emoción a la aventura y acción del juego".

El equipo se propone provocar distintos sentimientos de miedo al jugador: sorpresa, rechazo, soledad, etc. Si bien esto puede sonar a mera propaganda, en el caso de Darkworks es sincero. Villette es el responsable del guión, y se inspiró en numerosas fuentes, entre ellas David Cronenberg y H.P. Lovecraft. El juego intenta ser realista pero no exactamente real. La fantasía se halla presente en todo momento. El guionista dice: "El hecho de que Resident Evil esté basado en la fantasía y elementos sobrenaturales no implica que sea fantástico. Los zombies son muertos que han resucitado. Las criaturas de AitD no son zombies, son sobrenaturales". Guillaume agrega: "No deseamos criaturas que sean difíciles de matar, pero queremos que el jugador sienta miedo de ellos. Pretendemos que su cabeza funcione cuando se los encuentre." Básicamente, el equipo busca conformar una serie de monstruos (hay aproximadamente 18 en el juego) que susciten diferentes reacciones ("¡Oh, no, éste otra vez no, por Dios!). Seguramente el jugador evitará algunos y rezará por no cruzarse con otros.

Las criaturas tendrán diferentes personalidades, atacarán de distintos ángulos usando varios tipos de ataques, de modo que nunca tendrás la sensación de repetición a la D2. Carnby también será versátil en sus habilidades, podrá trepar muros y disparar su arma para evitar los monstruos del suelo. Cuando se vea asaltado por un ataque sorpresivo, Edward, a diferencia de los personajes de Resident Evil, podrá dispararle al monstruo aún cuando se halle debajo de su atacante. Algunos monstruos requerirán especial atención, como el que es ciego pero capaz de oírte y olerte a la perfección. Deberás tener mucho cuidado, y mantenerte expectante de sus movimientos para poder actuar en el momento justo.

El sistema de guardado también será flexible y las funciones se asemejan a la del sistema del Tomb Raider 2. Podrás guardar cuando desees pero necesitarás un ítem específico



para hacerlo. Las funciones del sistema tienen sus propios límites, y frecuentemente encontrarás un ítem de guardado antes de cada evento importante del juego.

Así percibirás la proximidad de dificultades a lo largo del juego. AitD ya no se basará tanto en enigmas gratuitos, y dependerá más de tu atención a los detalles. En el fragor de la batalla, estarás demasiado ocupado para advertir el ítem que aparece en un rincón oscuro de la habitación, sea por la fuerza de tu enemigo o porque no pudiste alumbrar el lugar con tu antorcha. Gouraud dice: "Como en una aventura, queremos que el jugador finalice el juego y no se frustre con sus detenciones". Para un jugador experimentado, el juego puede demandar entre 10 y 20 horas, según su velocidad.

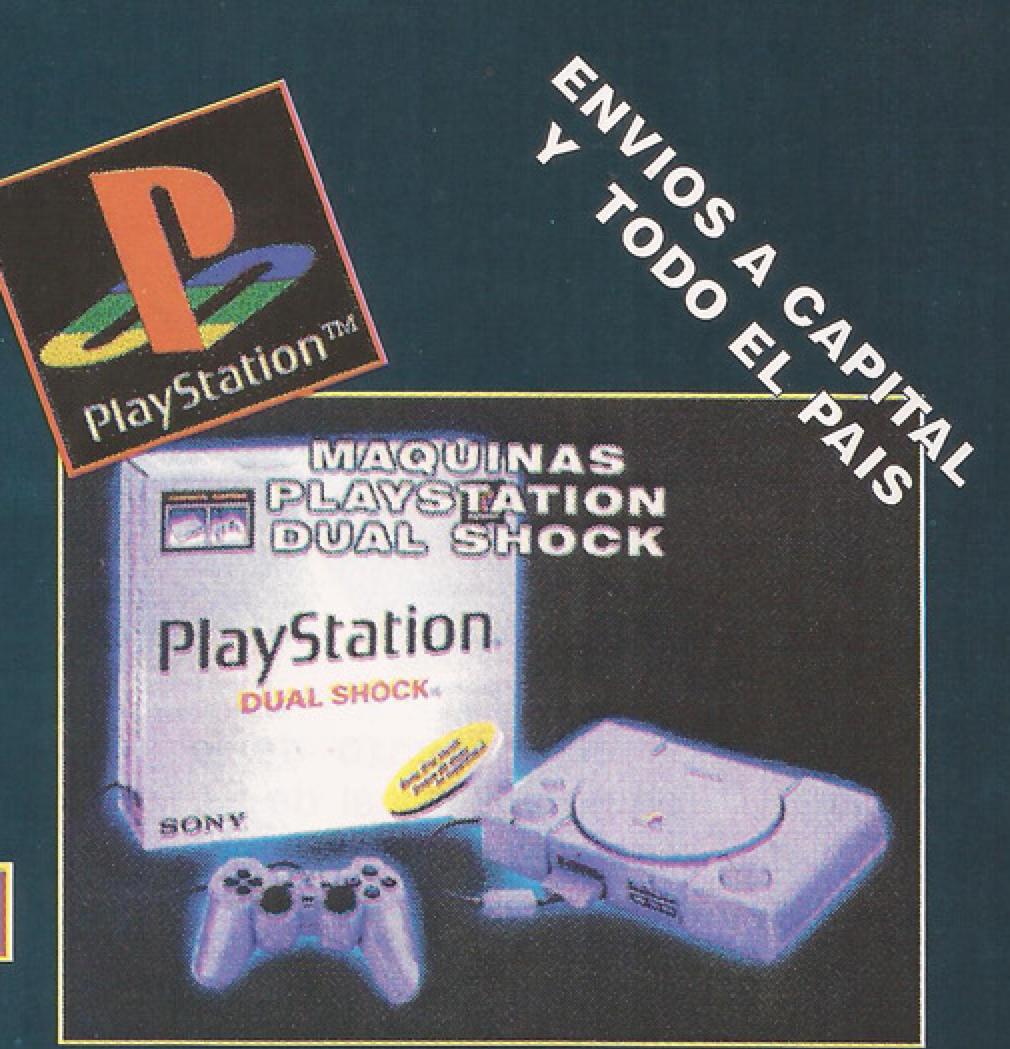
Todo depende del uso que le des a la antorcha o a los interruptores –el juego ganará en intensidad cuanto más uses la antorcha en sus ambientes.

La cinemática del juego será una combinación de CG full-motion video y películas internas que usan la máquina gráfica del juego. La versión Dreamcast produce imágenes impactantes con este método, y los fondos permiten usar a Darkworks todos los recursos poligonales en sus personajes. En otro detalle especial, Carnby tendrá 100 animaciones de muerte diferentes.

Resta muy poco para su lanzamiento, pero aún deberás comerte los uñas antes de su aparición. Tanta espera no es una estrategia comercial típica. Luego de visitar los estudios de Darkworks y hablar con los 50 miembros del equipo, no creemos que la empresa se haya beneficiado con los plazos asignados a la serie por Infogrames –la calidad resultante y las innovaciones realizadas establecerán una nueva era en el género. No es fácil amenazar la supremacía de Capcom en el terreno del horror, pero creemos que Alone in the Dark: Se llame como se llame sorprenderá a los gamemaníacos. Darkworks ha concluido el diseño artístico, el sistema de armas, el sonido, el balance y la ubicación de los monstruos. La animación de las voces es el único elemento que aún no se ha terminado. Se está trabajando desde 1988, y debemos felicitar a Infogrames por haberle dado a Darkworks el tiempo necesario para que el juego salga perfecto. Esperamos dar una impresión más profunda cuando tengamos nuestro propio juego en las manos, pero por el momento, dentro de los juegos que compiten en el género horror (Carrier, Code Veronica, Resident Evil Zero, Onimusha, etc.), creemos que Edward Carnby se apropiará de la delantera. AitD saldrá para el siguiente Halloween, pero podemos ofrecerte algunos adelantos que te sorprenderán. Ha pasado mucho tiempo, pero cuando un juego promete ser tan bueno, resulta más satisfactorio darle la bienvenida.







ENVIOS A CAPITAL
Y TODO EL PAIS

TODAS LAS
NOVEDADES

TODOS LOS
ACCESORIOS
BOLSOS, MOCHILAS,
JOYSTICKS
TRANSPARENTES,
CABLES, ETC.

COLOR



VOLANTE
CON
VIBRACION
Y CAMBIOS
NOVEDAD
EXCLUSIVA
POWER
GAMES

ES PRECIOS
ATENCION

COMERCIO ADHERIDO A LA
CAMARA ARGENTINA DE
VIDEOJUEGOS (CAVI)

988 - CAP. FED.
5-8178
BADOS DE 9 A 20 HS.
@CIUDAD.COM.AR
ERALL.COM.AR

¡¡ULTIMA
NOVEDAD!!
PANTER V:
PISTOLA CON
RETROCESO
Y PEDALERA



F1 2000

Con el comienzo de la temporada anual de F1, el departamento de ventas de EA Sports se anotó otra victoria con la extraordinaria performance de este nuevo game. El nuevo título de PlayStation llega a la largada justo con la luz verde. Se trata de la primera actuación de EA Sports en F1, y como han conseguido los derechos oficiales de F1 A, te podés quedar tranquilo porque nos van a brindar, todos los años, experiencias alucinantes como ésta.

¡Participá del mundo alucinante de FI ...metete en el cockpit y arrancá a mil en este juegazo campeón!

El Juego: Sólo Fierros y Pilotos Reales

Desde ahora aclaremos que no vas a encontrar en este game pilotos con nombres cómicos, ni pistas de fantasía, ni "autos locos". Nada que eche a perder una simulación "hardcore" de F1. El game contiene F1 en estado puro. EA Sports ha realizado la hazaña de incluir a TODOS los conductores, equipos y circuitos que aparecerán en la temporada actual, con detalles increíbles. También era fácil predecir que EA aplicaría un enfoque estilo TV al game. Si pensás en una especie de FIFA 2000 sobre ruedas te vas a dar una idea. Y con tantos cambios de último momento en la nueva temporada, es un milagro que EA haya tenido tiempo de meter todas las novedades. Aparece el nuevo equipo Jaguar, así como los nuevos diseños de los autos y sus conductores respectivos. De hecho se han aplicado todos los detalles de la temporada 2000 y las estadísticas de 1999.







Hay un montón de opciones en los modos, con carreras únicas, fines de semana (que incluyen prácticas, calificación y carrera) y también los campeonatos completos, donde podés enfrentarte con los máximos volantes en diecisiete circuitos oficiales durante toda la temporada completa. Además hay una prueba de tiempo (Time Trial) y una competencia entre dos corredores para tener contentos a los gamemaníacos que buscan las emociones rápidas.

Los Gráficos: Viví en Medio del Vértigo

Visualmente vas a ver una obra de alta calidad, con







montones de detalles. A diferencia de muchos de los últimos games de F1, este game te hace sentir que realmente estás dentro del ambiente y conduciendo un auto por un circuito de veras (y no metido en un auto fijo con una pantalla delante). Por ejemplo, de golpe el sol asoma a la vuelta de una curva y se "refleja" en el lente de la cámara, y mientras conducís vas a ver cómo las sombras pasan sobre la carrocería del auto. ¡Parece una película!

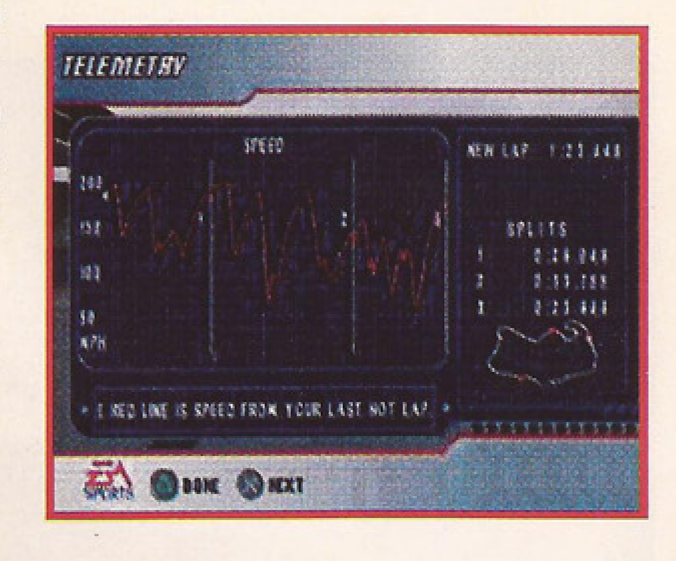
Una de las pocas desilusiones es la falta de un comentarista de los buenos. En cambio se han incluido las voces de los ayudantes de los pits y de los miembros del equipo, porque los desarrolladores opinan que esto da más realismo (los corredores de verdad no oyen al comentarista, claro).

El Juicio: Para Fierreros, un Juegazo

Un game puede ser re-lindo, y al mismo tiempo re-aburrido ...pero no es el caso de F1 2000. Es visualmente atrapante y funciona como ...¡un fierro! Hay bastantes games de carreras F1 en el mercado, pero muchos tienen un manejo defectuoso y









conductores flojitos. En esto F1 2000 es una masa: la inteligencia de los conductores está joya, desde pilotos agresivos como Schumacher y Alessi, capaces de bloquear la pista, hasta la precisión y coherencia de Frentzen en su Jordan. Los controles responden bien y los autos se adhieren correctamente a la pista. Las alteraciones que les hagás a las máquinas parecen tener un efecto sobre el rendimiento.

La selección de neumáticos es una decisión para ganar o perder con las condiciones climáticas cambiantes. El modo para dos jugadores es tan divertido como el resto, y la temporada completa es la gran fiesta para los fanas de la F1.

¡Alegría completa, gamemaníacos amigos! Ahora que finalmente EA Sports se decidió a largarse a las pistas de F1, vemos que valió la pena esperar a que hicieran bien su trabajo. El game tiene una profundidad tal que vas a seguir jugándolo una y otra vez, antes y después de las carreras de esta temporada.

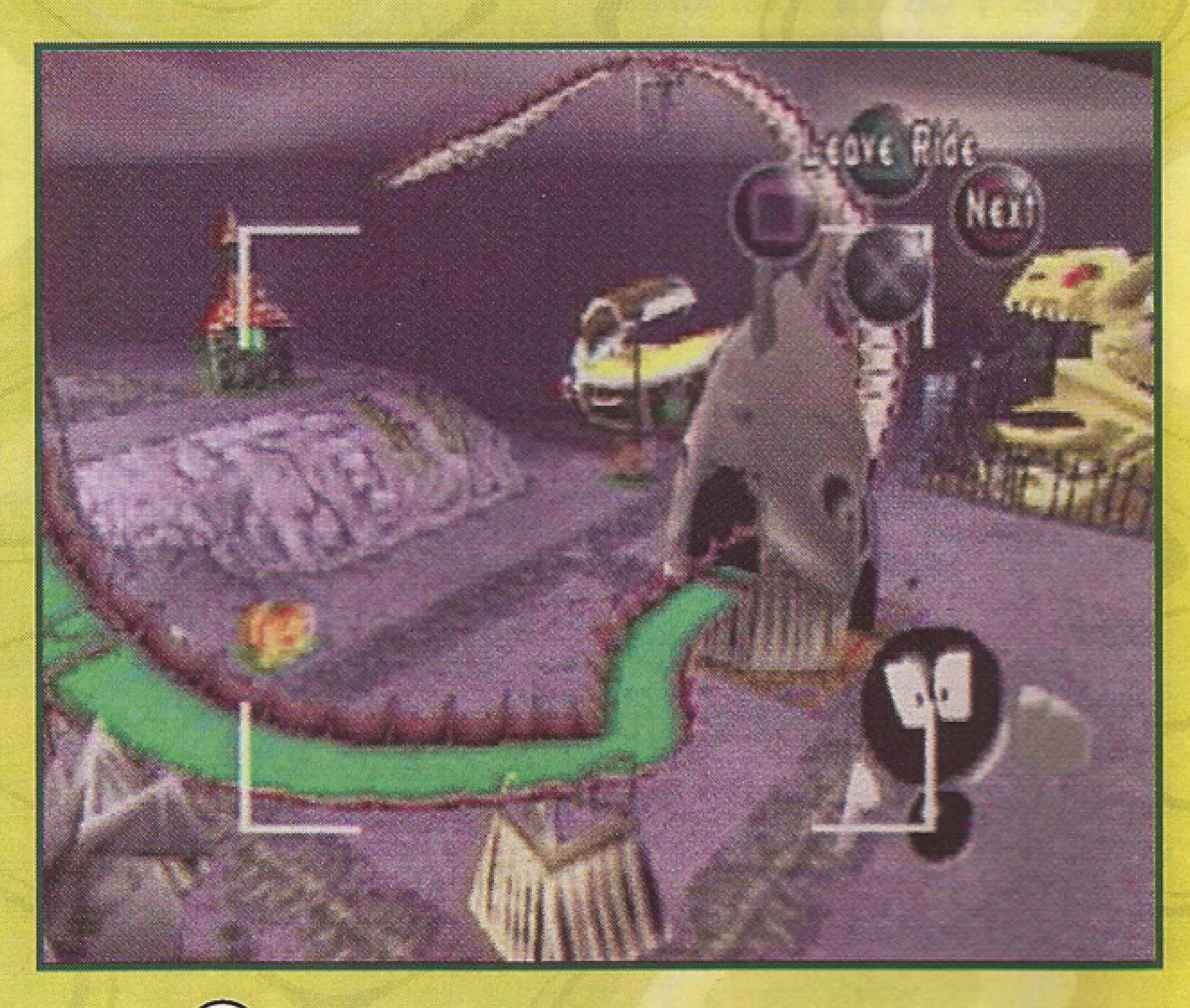
¡Por si no quedó claro, para los que llevan el rugir de los motores en el corazón, es un juego para no perdérselo aunque no puedas comprarte otro juego en el resto del año!

theme park world

Estos games re-originales demuestran que la estrategia puede ser un juego copado, lindo y variado...

Bullfrog ha sido durante mucho tiempo el campeón de los games de estrategia para PC, y ha demostrado que los juegos para hacer trabajar tus neuronas no necesitan ser grises, hexagonales y con duendes. Pueden ser divertidos, variados, y hasta muy lindos.

El Theme Park original, que salió allá por 1994, sorprendió a todos sus críticos al vender más de un millón de juegos en todo el mundo, incluyendo una versión particularmente exitosa para el PlayStation, como uno de sus primeros juegos de estrategia. Theme Park World tardó bastante tiempo en salir, aunque sí salió una ver-



sión para PC antes de Navidad. La gente de Bullfrog se dio cuenta que el público usuario de consolas es en cierta forma diferente, y la versión para PlayStation no es una conversión literal del game para PC (ya que este último se concentró más en sus opciones online para incluir parques de todo el mundo en Internet). Sin esta característica central, la versión para la consola tenía que salir bastante distinta.

Desgraciadamente, la diferencia es que Theme Park World es un game sencillote. Para enganchar a los gamemaníacos hay un sistema de tareas y recompensas, pero el desafío es poco y las recompensas son demasiado fáciles de conseguir como para atrapar a los gamemaníacos veteranos.

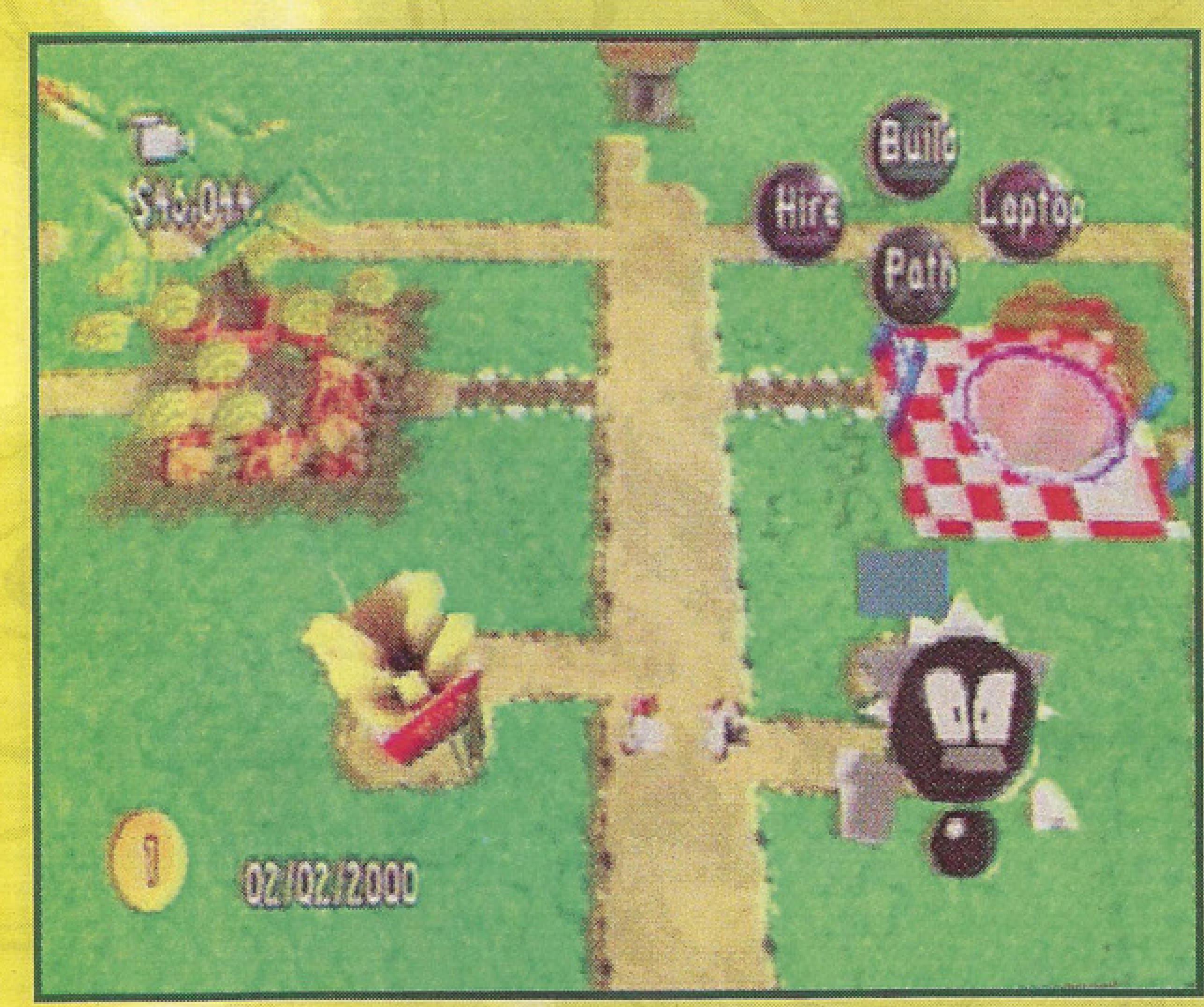


EL JUEGO: ADMINISTRAR ES DIVERTIDO

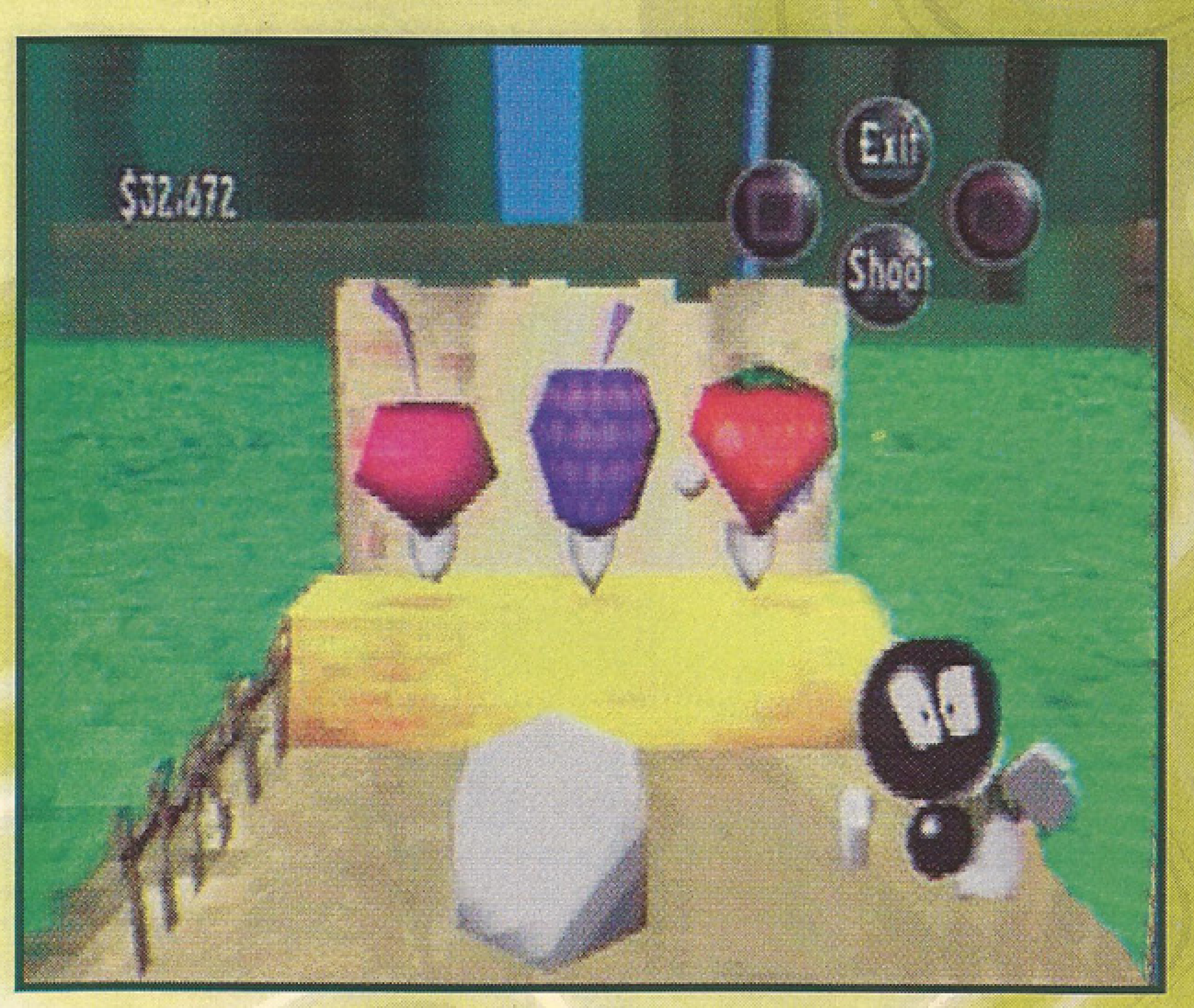
Como el nombre sugiere, tu trabajo en Theme Park World es tomar un lote vacío y 50.000$, y convertirlos en un parque de diversiones temático exitoso. Los temas juegan un papel más importante en este game que en el original, con una variedad a tu disposición cuando empezás el game, y otros diseños diferentes a medida que realizás varias tareas. Hay temas como dinosaurios, horror y navegación espacial.

Al principio tenés una serie limitada de juegos, donde faltan los más interesantes como las montañas rusas. Para tener acceso a los juegos adicionales, las diversiones más llamativas y los comercios más lucrativos, tenés que contratar investigadores ("researchers") y ponerlos a trabajar en algo definido. Dependiendo del número de gente que tengas y si están bien preparados, tu gama de juegos pronto mejora, lo que te permite aumentar el precio de entrada a tu parque y mejorar el nivel general de satisfacción de tus empleados.

Los juegos ya vienen construidos, así que solamente tenés que encontrar un buen terreno para ellos (dándoles la forma de las características naturales del terreno si hace falta), rotarlos y construir caminos hasta la entrada y la salida. Una vez que están colocados, podés cambiar algunas de sus características, como ser velocidad, capacidad y duración, todo lo que modifica el resultado final de número de clientes, su nivel de emoción y la seguridad del juego. Un nivel bajo de seguri-









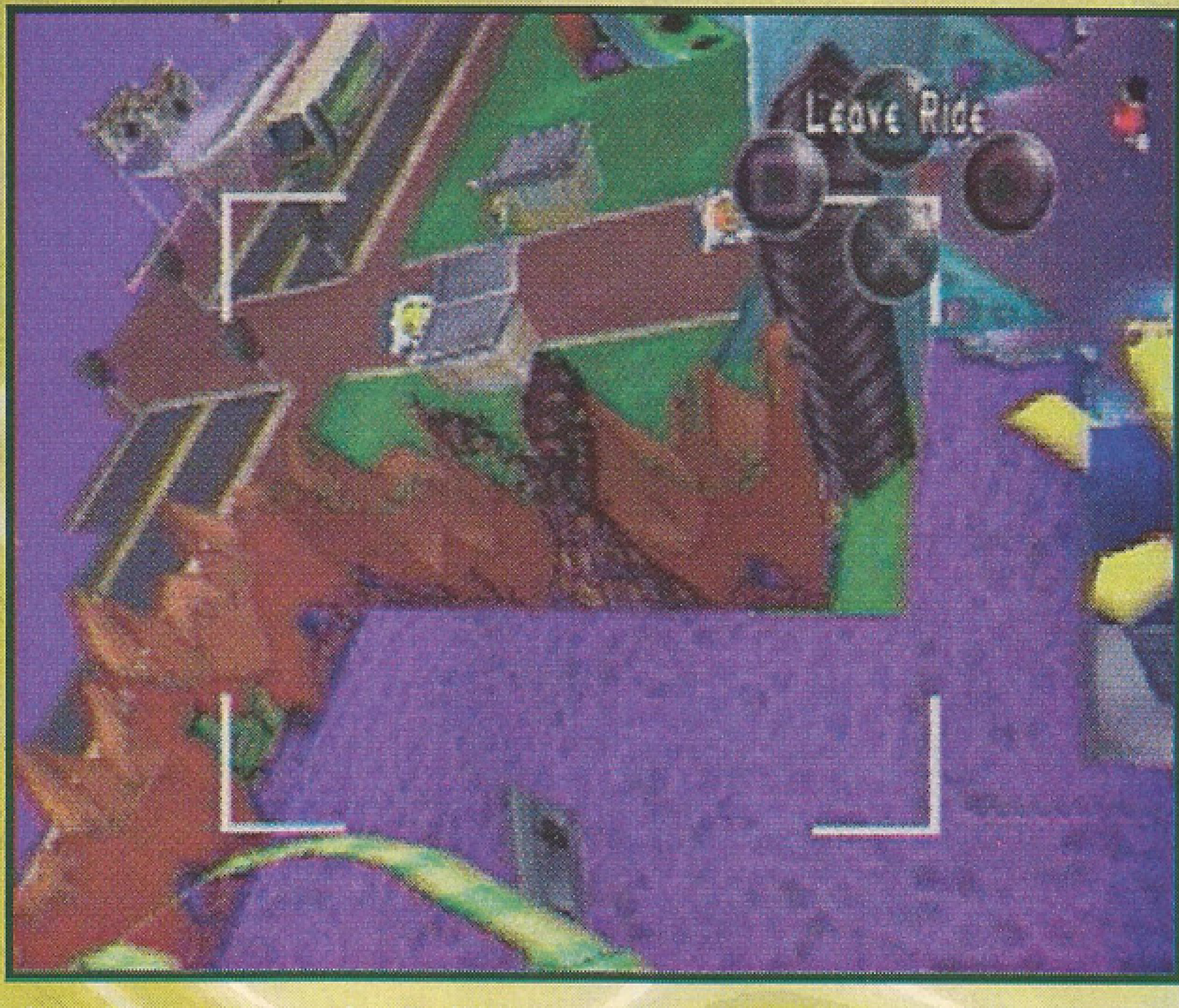
dad significa que un juego se arruinará más rápidamente, y tendrá que ser reparado por mecánicos contratados. Además de los empleados obligatorios (limpiadores, animadores con su uniforme, y guardias de seguridad) Theme Park World incluye cierta administración rudimentaria del personal: tenés que entrenarlos un poco para mejorarles el sueldo y aumentar su eficiencia, y mantenerlos felices cuando amenazan con hacer huelga, o bien despedirlos y luego volver a contratarlos.

Cuando la investigación alcanza un cierto nivel, es posible construir algunos juegos propios. Las montañas rusas, en particular, son muy sencillas de construir. Una vez que colocás la entrada, aparece una zona sombreada donde es posible colocar la siguiente columna. Completá el circuito y empezá a jugar con las alturas y los peraltes de las vías para aumentar la emoción. Los toboganes de agua y los trencitos se construyen de la misma manera, cada uno con características que vayan bien con el tema general del parque.

Uno de los mejores momentos es cuando podés comprar una cámara de video, que te permite entrar al parque como un cliente y vagar por dentro de tu creación tridimensional. Podés experimentar muchos de los juegos vos mismo, incluso las emociones fuertes de tus montañas rusas, y tomar parte en algunos sub-juegos para ganar dinero.

El dinero en Theme Park World es el Golden Ticket (boleto de oro). Se usan para abrir opciones, y necesitás cuatro en el primer parque para conseguir la cámara de video. Todos los parques ofrecen Golden Tickets simplemente por atraer un cierto número de visitantes, por sobrevivir financieramente y por hacer una ganancia en particular al final de cierto tiempo fijo. Se pueden obtener boletos ocultos por hacer algunas pequeñas tareas, como tener el parque bien limpito o mejorar todos tus juegos. Los sub-juegos incluyen ganar una carrera





en las carreras de caballos, derribar cocos y completar un rompecabezas.

ALGUNAS QUEJAS: UN JUEGO PARA NOVATOS FIACAS

Hemos estado siguiendo los progresos de este game de cerca porque los Theme Park siempre han sido recopados, y el game de PC RollerCoaster Tycoon se vendió mejor que gaseosas en un día de calor.

Pero por desgracia, para meter un game tan amplio y con tantas opciones en el PlayStation, han tenido que dejar a Theme Park World apenas con los huesitos: le quitaron todos los chiches, y dejaron solo lo necesario para que funcione. Como todos los games de Bullfrog, es lindo, pero el desafío es apenas para los jugadores más novatos o fiacas.

Todo ha sido muy simplificado. El personal es fácil de contentar, los clientes son fáciles de atraer. Es casi imposible NO completar las metas, y para obtener ganancias basta con no construir cosas nuevas en tu parque, subir el precio de las entradas hasta que el público proteste, y luego mandarte a mudar durante media hora. Cuando volvés tenés una cantidad de Golden Tickets y suficiente dinero para ampliar el parque.

Para nuestro gusto, una de las desventajas es que hay un consejero que es un plomazo total, The Advisor, que tiene una vocecita imbécil que al principio te da consejos buenos, pero que al final te embola con su cháchara. Y los chistes son graciosos cuando los oís la primera vez, pero cuando los oís por cuarta vez....



OJO: en realidad esto no basta para decir que sea un juego malo, apenas que es un game con un nivel de dificultad re-bajo. Es un game sólo para cierto tipo de jugador: si querés divertirte un rato sin mucho esfuerzo, es un game muy bien hecho, y hay momentos que te hacen sentir rebién, como cuando completás una gran montaña rusa y la probás. Si no esperás demasido, te va a gustar...

ROLLCAGE STAGE II









El Rollcage de Psygnosis tiene sus propios principios automovilísticos. En lugar de crear autos realistas y un paisaje uniforme, han puesto toda su atención en desarrollar terribles máquinas indestructibles capaces de arrasar pistas y atravesar edificios. O incluso, los edificios pueden convertirse en grandes obstáculos que vuelven a dejarte en el camino. Así se entiende que les guste manejar sobre muros y techos. Los vehículos de Rollcage tienen la tenacidad del hombre araña para adherirse a cualquier construcción vertical. Como ellos dicen, todo es negociable.

Psygnosis y ATD han elevado su apuesta con Rollcage Stage II. Entre sus nuevas características, el juego incluirá cinco ligas (una oculta), seis ambientes y veinte pistas. El juego está configurado para evitar al máximo las repeticiones. En el género de carreras, en el cual ya se han creado todo tipo de armas y recargas de energía, el primer Rollcage ya había presentado algunos trucos originales: agujeros de gusano que pueden trastocar tu posición y colocar el auto enfrente tuyo, misiles dirigidos que persiguen al líder, y períodos de tiempo que detienen a todos menos a vos. RS2 tendrá todo esto y mucho más.

El juego contendrá 16 modos sorprendentes. ¿Querías más vehículos? No hay problema: RS2 incluirá 20 autos, cada uno con tres modelos distintos. ¿Querías más pistas? Entonces este es tu juego; RS II presentará 65 pistas. Además de los modos de juego básicos (arcade, ataque de tiempo), introducirá liga, entrenamiento, trepador, sobreviviente, demolición, todas las pistas, torneo, persecución, combate y fútbol de cascotes. Cada liga contiene cuatro pistas –tres standard y una knockout. Para acceder a esta pista deberás finalizar primero en las otras tres. Ya en la pista knockout, si finalizás último quedarás eliminado. De todos modos, si volvés a ganar una carrera podrás usar continuaciones para retornar a la pista knockout. Si ganás en esta pista, accederás a la siguiente liga. Podrás usar diez pistas de entrenamiento, especialmente configuradas para ayudarte a manejar los elementos básicos del juego. El objetivo en cada pista es completar una tarea determinada y finalizar dentro del tiempo permitido.

ATD incluye 25 pistas para el modo trepador. La misión aquí es simplemente termi-

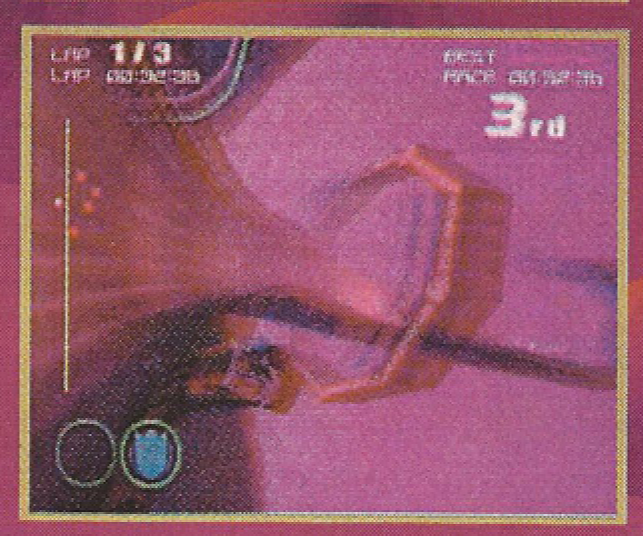
nar cada pista en un tiempo determinado. Pero por supuesto, no se trata de pistas normales; cada pista está construida en el espacio, y fácilmente podés caerte de ellas. Y para complicar las cosas, encontrarás todo tipo de obstáculos: saltos, curvas retorcidas, bancos de arena y sacudidas. El modo sobreviviente es más básico pero no tan fácil. El propósito aquí es ganar todas las pistas en orden, de liga en liga. Cuanto más carreras ganes, más lejos avanzarás, pero si perdés, quedarás descalificado. Demolición es un modo que encantará a los amantes de la destrucción. Aquí deberás destruir todo lo que encuentres en la pista lo más rápido posible.

En Todas las pistas, no tendrás que preocuparte por tu ubicación o los peligros que presenta –la única recarga disponible es turbo. Completarás una vuelta de cada una de las veinte pistas de liga y se sumarán tus tiempos. Este modo se activa al desbloquear todas las pistas. El modo Torneo te permitirá competir con tus amigos. Los encuentros pueden ser a tres, cinco, siete o nueve juegos. ¿Te gusta competir contra un auto en especial? En el modo Persecución se ubican dos jugadores equidistantes. El primero que pase al otro será el vencedor. Este modo tiene pistas especialmente diseñadas –tres en total- para que puedas ver al otro jugador en ciertas áreas, y enterarte de tu posición. El modo Combate presenta más armas y un nuevo sistema de puntaje. Podrás elegir entre cinco pistas. ¿Te gusta el fútbol? Probá el fútbol de cascotes, donde deberás arrastrar un cascote al arco de tu rival. ATD ha elegido una nueva estructura de armas que puede duplicar las 12 disponibles –todavía no sabemos cómo. El equipo de desarrollo del RS2 ha tomado en cuenta las críticas recibidas por el primer juego. Por ejemplo, muchos dijeron que en el Rollcage original era muy fácil girar. Ahora esto se ha solucionado, ya que se presenta un nuevo sistema que reduce esta falla. Otra de las críticas fue que luego de los choques, el corredor quedaba fácilmente desorientado. Gracias a los medios, el equipo ha implementado una nueva característica llamada "Stack-O-Cam" que te ayudará a evitar choques, ya que usa un zoom especial que orientará a tu auto en la elección de la dirección correcta. Una de las mejores virtudes del original era su banda de sonido, con éxitos de Fatboy Slim, Aphrodite y muchos otros. Psygnosis ha lanzado una versión limitada que incluye un CD adicional. El único grupo que retorna en la secuela es EZ Rollers. Entre los nuevos se incluyen Aquasky, Flytronix, Dom & Roland, y Omni Trio.

Los gráficos del RS2 han mejorado los del original. Las pistas están más detalladas, la iluminación es bastante mejor, y algunos efectos causados por las recargas tienen mejor aspecto. El juego se asemeja a un Wipeout. Su configuración de armas, protección y velocidad de recargas te harán recordar este título hasta que veas los vehículos. Afortunadamente, ATD









presenta una gran variedad de características y modos extra que obligan a olvidarse de esta semejanza. RS2 será un título sólidamente basado en sus modos de juego, y quienes buscan un juego original y sorprendente, deben prestarle atención, aunque puede resultar adictivo. Para este momento ya estará llegando a estos pagos.

RONALDO V-FOOTBALL

Con tantos juegos de fútbol en PlayStation, algunos de los últimos verdaderamente sorprendentes, es muy difícil lanzar un juego nuevo que pueda ser competitivo. Mientras que unas compañías prefieren ignorar las grandes licencias y concentrarse en el contenido deportivo, otras han optado por revestir su software con licencias oficiales que les dan autenticidad a sus productos. Infogrames ha seguido esta última política al elegir a una celebridad para encabezar su campaña. El elegido no es otro que Ronaldo. La nueva sociedad GT/Infogrames comenzó su unificación, y en Mayo, el talentoso futbolista brasileño, elogiado por Bobby Robson, tendrá su propio videogame.

Como bien supondrás, el juego presenta varios modos y opciones de estadísticas. RVF ofrece miles de jugadores verdaderos en una variedad de torneos, ligas y copas personalizables. Podrás jugar partidos rápidos con tiempos ajustables o seguir la campaña de un equipo en copas y ligas. A diferencia del FIFA, no podrás ver a Ronaldo con la camiseta del Inter jugar contra Manchester United o Barcelona, pero para compensar esta falta, regresa aquí el excelente relator Barry Davies, en su primera aparición desde el Actua Soccer 3 de 1998. También hay una característica "dream team (equipo de los sueños)", una selección de equipos conformados por Ronaldo. También hay equipos de grandes jugadores de la historia, y podrás jugar con Platini, Beckenbauer y el mismo Pelé.



Uno de los mejores aspectos del RVF es su calidad visual y sonora. Los colores de la bandera de Brasil que predominan en toda la interfase y los ritmos de samba de la vibrante presentación captan la esencia del país sudamericano. Los gráficos son excepcionales y presentan ricos matices. El dribbling (gambetas) con la pelota ha sido notablemente mejorado. La acción se desarrolla en 15 estadios completamente 3D de varios países -Inglaterra, Italia, etc.

Además de la música samba, los partidos se acompañan con excelentes efectos de sonido. Los comentarios de Barry son muy buenos, pero también hay un genuino comentarista brasileño que seguirá tu campaña. El público tendrá AI. Además de tocar los tamboriles brasileños y las bandas holandesas, comenzarán a gritar ole cuando tus jugadores se luzcan con sus toques. Al comienzo siempre te alentarán, pero si el juego se hace aburrido, oirás algunos abucheos. Info-

grames ha mejorado mucho estos detalles. Si bien nos envió una versión previa, esta ya contiene varios elementos del RVF futuro. La máquina del juego es original pero te hará recordar la del Actua Soccer 3. El paso lento del juego capta la esencia del futbol brasileño. La pelota sale disparada mientras los fanáticos tocan sus instrumentos anticipándose a las jugadas. Todos los jugadores tienen atributos y estadísticas individuales. Están más involucrados en la acción que en otros juegos, y los compañeros de equipo CPU hacen esfuerzos para jugar en conjunto. El método de control todavía es muy sensible, aunque el disparo y el sistema de pases ya están bien calibrados. Tendrás 64 equipos internacionales a tu disposición con una gran cantidad de jugadores famosos. Podemos decir que Ronaldo ha puesto su nombre para una buena causa. El RV-F está tomando buena forma.



Un título nuevo tiene que ser muy especial para superar los ISS y FIFA. Ronaldo V-Football contiene todos los elementos necesarios para competir con los mejores del género. Es rápido, tiene realismo y al brillante Barry Davies en el micrófono. Los signos son alentadores, y puede ser una seria amenaza para los juegos líderes. El nombre de Ronaldo es otro atractivo del juego, pero nos reservamos una opinión definitiva hasta que veamos cantar en el campo de juego a la gran dama sudamericana –y esta no es una referencia a la madre de Ronaldo.



PC

hidden AND dangerous
fight for freedom

No podíamos soportar la espera. Aquellas ominosas calmas entre peleas, donde los reflejos -aguzados por horas de combate agotador- comienzan a endurecerse y uno se pregunta si ya libró su batalla final. Bien, la batalla terminó pero la guerra aún se tiene que ganar. Levántense y cambien sus rostros -Hidden & Dangerous los necesita para nueve irrupciones mortales más en territorio enemigo. Su misión -divertirse con las balas metálicas.

Para el jugador experto, el Hidden & Dangerous era un soberbio juego de estrategia y acción que permitía seleccionar, armar y controlar un escuadrón de cuatro soldados SAS en misiones llevadas a cabo en territorio enemigo. Si bien está basado en tiempo-real, en cualquier momento se puede acceder a una pantalla de mapa y hacer una pausa mientras se dictan las acciones a ejecutar a cada miembro del escuadrón o se inspecciona el campo de batalla. Con un simple golpe de tecla pasarás a controlar directamente el cuerpo de cualquier miembro de tu escuadrón, y el entorno 3D del juego puede ser experimentado desde un ángulo distante y posterior, mediante el cual podés mirar directamente a los ojos a tus hombres (muy cómodo para el tirador apostado).

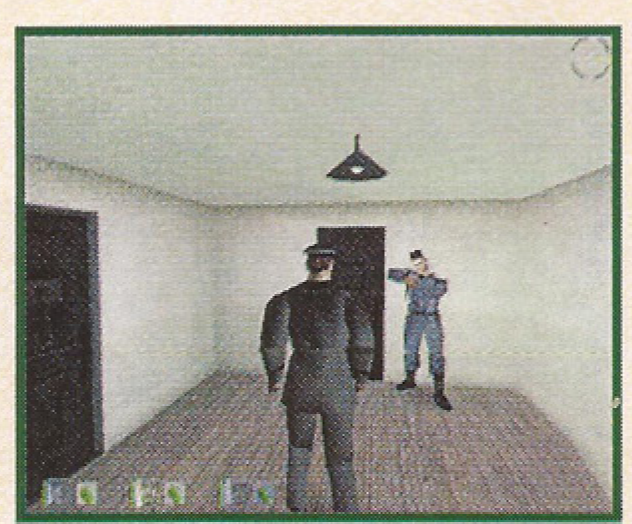
El Fight For Freedom contiene estos elementos familiares del juego original con un menú de gráficos levemente actualizado, un mejor sistema de traslado que evitará la carrera desenfrenada de tus hombres como pollos sin cabeza (no tan frecuente), y una cantidad de armas nuevas que podrás ostentar amenazante frente a tus enemigos. Dejá que se maravillen con tu Sturmgehewr 44 recién adquirido, tu PPD 1940 ruso y tu brillante Escopeta Tommy -y mientras estén atónitos, disparales... Sí, a pesar de sus nuevas armas y niveles, tu escuadrón surcará el mismo territorio sangriento del Axis Europe.

Las primeras dos misiones te permitirán reconocer a tu equipo mientras se infiltran en una base aérea nazi para robarles su bombardero. Luego de luchar con los Tigers (tanques, desafortunadamente) y quebrar a las tropas germanas en la nevada Francia, te dirigirás a Grecia para sitiar y matar a los comunistas.



Como en el original, cada nivel ofrece un desafío nuevo y encontrarás pocos elementos repetidos a medida que te abras paso disparando hacia la victoria. Sea en búsqueda de americanos perdidos o para liberar ciudades griegas de las garras del comunismo, cada misión es completamente diferente de la anterior, y siempre pondrás a prueba tus habilidades y capacidad táctica. Si estabas esperando un desafío nuevo en esta línea -no esperes más, Fight For Freedom hará que las noches invernales pasen volando. Recordá, que necesitás el juego original para que funcionen estas misiones extra. ¿Quién aún no lo ha comprado?





CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS Y AFINES

Tiene el agrado de invitarlo a Ud. a participar de nuestra cámara, a ser voz y voto de todas nuestras gestiones y logros en pos de un bien único y común que es:

GARANTIZAR NUESTRA FUENTE DE TRABAJO

Estamos convencidos que la unión hace la fuerza y que sin ningún lugar a dudas tenemos la razón a nuestro favor, por eso y para eso le pedimos su colaboración.

Por siempre fuimos espectadores de las decisiones de los demás, sin tener la posibilidad de expresar nuestros reclamos y necesidades.
A partir de hoy la CAVI pasa a ser nuestra herramienta mas leal, la que, con su participación, hará de nuestro rubro un ejemplo de cómo superarnos y engrandecer nuestro mercado.

Algo bueno queremos que pase y justamente nosotros, unidos, seremos los únicos impulsores de estos cambios, y sin duda los que gozaremos de los mismos.

PARTICIPE JUNTO A NOSOTROS

¡¡¡AFILIESE A CAVI!!!



AV. RIVADAVIA 2890 - PISO 8 - OF. 703

TEL.: 154-0899808

HORARIO DE ATENCION DE 12.00 A 20.00 HS.

SECRETARIA SRA. SILVINA

SpecOps II

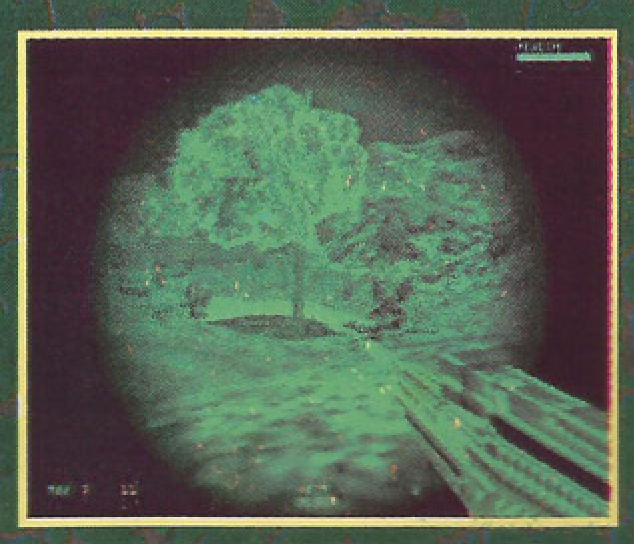
Controla a cuatro Boinas Verdes en ataques por todo el mundo...

PC

Desde que salió la primera versión de Spec Ops: US Army Rangers, que marcó el comienzo de estos games con equipos de ataque, varios otros games han seguido desarrollando este concepto con gran éxito.



Los gamemaníacos han podido disfrutar, entonces, de games como Hidden & Dangerous, Delta Force y Tom Clancy's Rainbow Six, y mejor todavía en Rogue Spear. Cada uno de ellos ha ido mejorando cada vez más la mecánica de este género.



Por lo tanto, muchos esperaban a Spec Ops II con mucho interés.

La Buena Noticia: Libertad y Variedad

Esta vez vos controlás a hasta cuatro miembros de los Green Berets (Boinas Verdes) en cinco lugares del mundo: Antartica (la Antártida), Korea (Corea), Pakistan (Pakistán), Thailand (Tailandia) y Germany (Alemania). En cada país tenés de cuatro a seis misiones, que como están enlazadas en forma bastante floja, se pueden jugar en cualquier orden. Es un sistema que te da mucha variedad y libertad para elegir, sin las restricciones de un enfoque totalmente linear.

Cuando llega el momento de equipar a los miembros de tu equipo (podés elegir entre un soldado de infantería, un granadero, un ametralladorista, un



francotirador, un maniático de la lucha cuerpo a cuerpo y un experto en demolición) hay una gran variedad de armas entre las que decidirte.

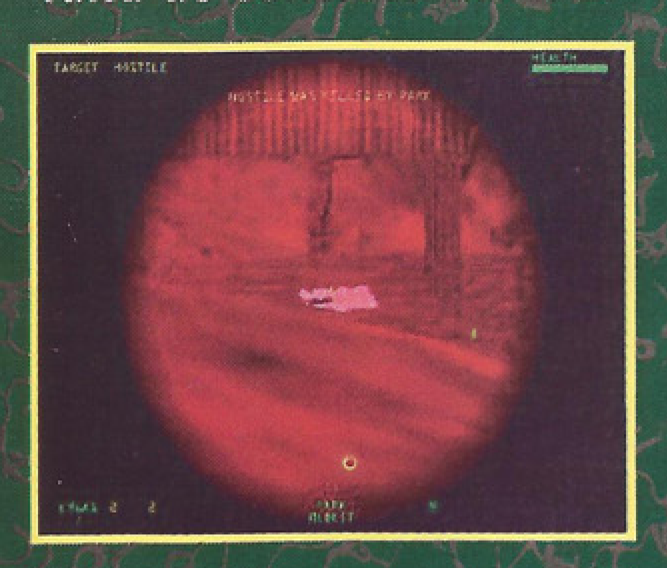
Podés jugar en primera persona o en tercera persona, según la situación, o cambiar de personaje en-

tre los miembros del equipo con facilidad.

La Mala Noticia: Las Cosas que no Funcionan

Respecto a las diferentes misiones para elegir, la falta de conexión en el argumento te quita el entusiasmo de ir avanzando de una misión a otra, así como la sensación de continuidad.

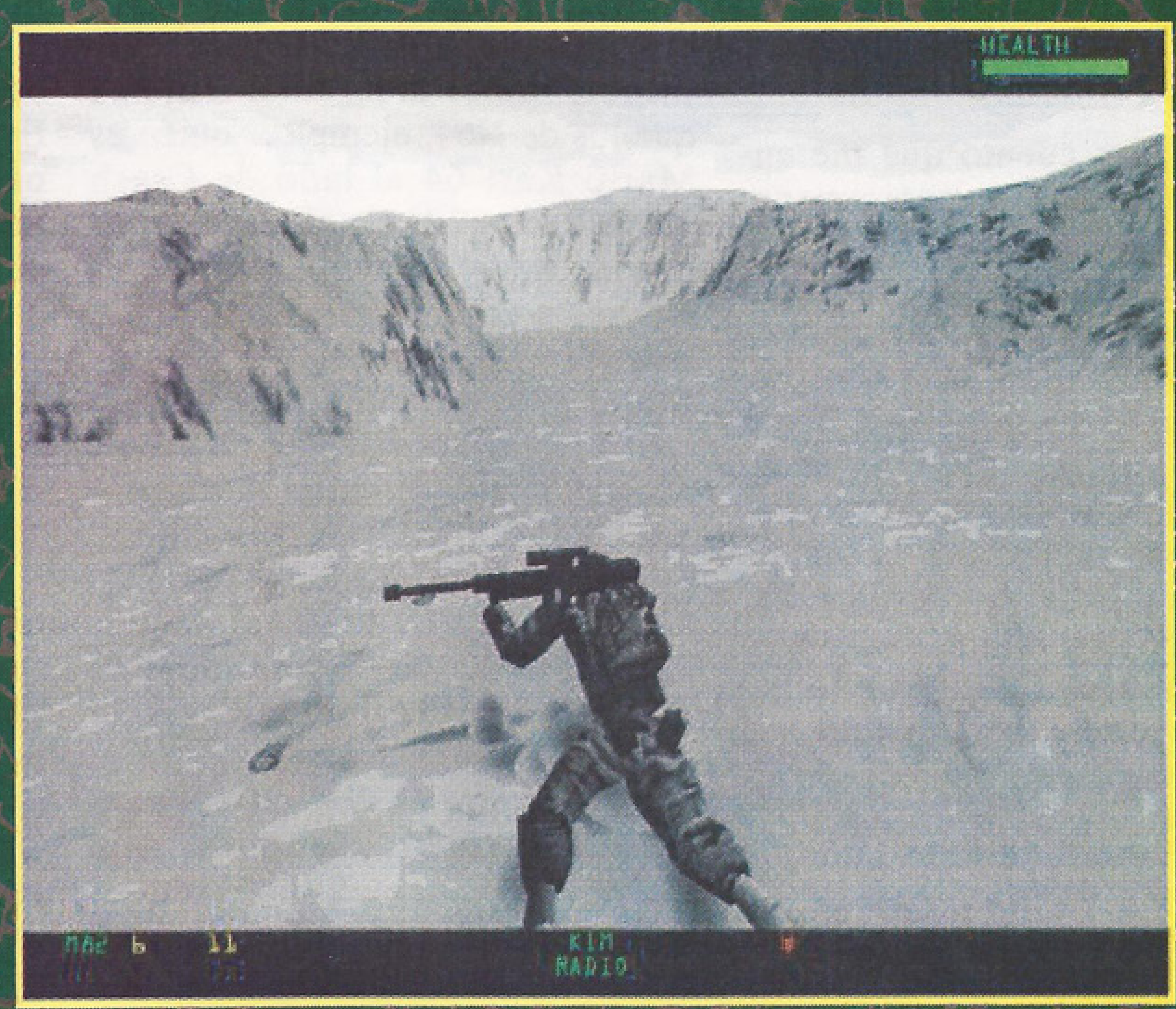




Al elegir entre las diferentes opciones, lo que más te embola es la interfaz, que es re-torpe y poco informativa en comparación con la de otros games. Lo mismo se puede decir de las opciones gráficas. Cada vez que empezás una misión tenés que aguantar que vuelva a aparecer una casilla de diálogo para que especifiqués el adaptador gráfico y la resolución.

Es bueno que puedas dejar a un miembro del equipo y pasar a otro, porque a menudo tus compañeros se quedan atascados y tenés que rescatarlos.

O sea que la propaganda de que han mejorado la inteligencia artificial de tus compañeros es bastante verso, porque no es raro que te maten tus propios compañeros al disparar en tu dirección para matar a un enemigo (la primera vez es cómico, pero la segunda te da una bronca total). O sea, si bien Spec Ops II hace algunas mejoras para ponerse a la par de otros games del género, sigue quedándose bastante rezagado respecto a títulos como Rogue Spear.





Cartas Gamemaníacas

ATENCION GAMEMANIACOS:
No se olviden de poner para qué consola son los trucos que mandan o que piden si no, la información queda incompleta, al no saber a qué máquina pertenecen. Salvo que tengan la bola de cristal o sean adivinos.
Chau gracias

La Banda

Hola, les cuento que me encanta esta revista, especialmente los trucos, soy de Uruguay y quisiera saludar a todos los que leen Action Games. Soy de River (mejor cuadro argentino de fútbol), el juego que más me gusta es el Tomb Raider I - II - III - IV -, no tengo máquina, juego en casa de un amigo, pero eso sí, compro la revista Action Games, todos los meses. Gracias por leer mi carta y espero que me manden mi regalo.
La mando recién ahora, porque acá llegó 2 meses tarde; ojalá quede algún regalo.
Chau.

Claudio Alvarez
Colonia - R.O.U.

Hola amigos de Action Games.
Me llamo Denis Amarillo, soy de San Antonio Oeste, de la Provincia de Río Negro.
El motivo de mi carta es de responderle a Martín Choque de San Martín, Mendoza, que en la edición nº 92 escribió una carta de muy mal gusto para mí, criticando a la consola de Sony (PLAYSTATION), puesto a que yo tengo una.
En primer lugar, quiero decirle a Martín que si no sabe de consolas que no hable.
Estoy de acuerdo que la consola tarda un poco en cargar, pero en lo demás estoy en total desacuerdo con vos, Martín, al igual que todos los proprietarios de PLAYSTATION que leyeron tu aburridísima carta.
Yo, ya casi llego a los 70 juegos de PLAYSTATION y también tuve a eso a lo que vos llamas N64 (CHATTARRA, MUGRE), la tenía pero a los dos meses la vendí por lo trucha que era y que es, a mí no me gustó.
PLAYSTATION es mucho mejor que N64, tiene más variedades de juegos, títulos diez veces mejores que los de N64, ejemplo, ¿quién es Mario Kart 64 al lado de Crash Team Racing? Nada, Tom Rider es una leyenda y Zelda fue leyenda.
No vas a comparar F-1 WGP con fórmula 1 99, por Dios.
Silent Hill es mucho mejor que cualquier juego de terror de N64 , nunca van a poder crear juegos como DRIVER, SYPHON FILTER, TEKKEN 3 METAL GEAR SOLID, GRAN TURISMO 2, CROC 2, MONACO GP 2 o DRAGON BALL Z, no pueden porque sólo la gente de Sony puede hacerlo.
Mirá, Martín, te doy un consejo "vendé tu N64 y comprá una PLAY".
Bueno, no pierdo más el tiempo con vos y me gustaría hablar con los chicos de Action Games, primero que nada los felicito por la revista es *una masa* y les pregunto si pueden pasar algún truco del car world series para Playstation. This is Football, Sled Strom, Twisted Metal Ex, Get in The Tomorrow, Toca 2 y Test Drive, todos para Playstation.
Ah, me olvidaba, también les mando trucos para ***Playstation***.
Rampage - Personages Secretos - tenés que ir a la pantalla de opciones e introducir el pasw. que vos quieras..
RALPH = LVPVS.
GEORGE Y RALPH = SM14N.
Lizzie, George y Ralph = S4vrs.
MYUKUS = NOT3T.
Su versión especial = B164L.
NOOBUS= SRY3D
Cool Boarders 3:
Todos los circuitos: tienen que utilizar como nombre Wonitall en el modo torneo.
Cabeza grande o chica, sólo tienes que introducir BIGHEADS como nombre en cualquier torneo y pulsando L2 o R2 la cabeza se hace grande o chica.
Para tener todas las tablas, de nuevo en el modo torneo, introduce OPE EM. y elegí la tabla que se te cante.
Bueno, estos fueron algunos trucos para la mejor consola de todos los tiempos, PLAYSTATION me despido deseándoles suerte y que no cambien nunca, amigos de "Action Games",y les pido un favor, publiquen mi carta, porque es la primera que mando a una revista. Chau, disculpen la ortografía.

Amarillo Denis
San Antonio Oeste - Río Negro

Hola Action Games.
Soy Francisco Freidenberg, vivo en Monserrat (Cap. Federal).
Quiero que me manden una carta con trucos para el "Copa del mundo 98"y con autos secretos para el "Need for Speed II S.E. y, ya que está, mando un truco para el "**Need for Speed II. S.E.**"
MEJOR MOTOR : PIONNER.
Bueno eso fue todo y espero que me envíen la carta.
Chau.

Freidenberg
Bs. As.

Nota de Redacción: querido Francisco, lamentablemente nosotros no nos dedicamos a mandar cartas con trucos a domicilio. Simplemente somos una editorial que hace revistas, entre las cuales está Action Games. Pero sabemos que algún amigo gamemaníaco, no tardará en mandar los trucos que vos necesitás. Para eso establecimos esta cantidad de páginas en la revista que son 8 y no es poco, y es todo y solamente para ustedes, LOS GAMEMANIACOS. Te pedimos tengas un poquito de

Cartas Gamemaníacas

paciencia y si es que todavía no salió ningún truco que necesitás, no te preocupes que ya va a salir.

Hola Action Games:
Me llamo Patricio Amenna y tengo 13 años, vivo en Chivilcoy y tengo una PlayStation. Bueno, ahora les voy a dar unos trucos.
Resident Evil 1 - BAZOOKA: terminá el juego en menos de tres horas sin salvar a ningún compañero, después salvá el juego. Después fijate en el cajón y tendrás la BAZOOKA.
LLAVE ESPECIAL: terminá el juego y te darán una LLAVE ESPECIAL para poder abrir la puerta que se encuentra al lado del espejo gigante. En ese cuarto cambiarte la ropa.
Resident Evil 2 Dual Shock:
MUNICIONES INFINITAS: poné la opción de los controles y apretá R1 y 10 veces el cuadrado.
CAMBIAR ROPA: Terminá el juego y salvalo. Llegá a la comisaría sin agarrar nada y entrá al túnel, abrá un ZOMBIE que tenés que tirarle 18 tiros (si no te alcanzan las balas poné el truco de las municiones infinitas) cuando lo matás al ZOMBIE te dará una LLAVE ESPECIAL después llegá al cuarto oscuro y en el armario estarán los trajes alternativos.
Resident Evil 3:
¨CAMBIAR ROPA¨ Terminá el juego y te dará una LLAVE ESPECIAL. Después andá a la boutique para cambiarte de ropa.
COMBINACIONES DE POLVORAS:
POLVORA
"A"
"B'
"C"
"A+C"
"B+C"
"C+C"
"C+C+C"
MUNICIONES
Handgun bullets.
Shotgun shells
Granade rounds.
Fire rounds.
Acid rounds.
Ice rounds.
Magnum rounds.
Ready 2 Rumble Boxing:
TODOS LOS PERSONAJES.
En modo torneo, poné como nombre de gimnasio GOLD y en modo ARCADE aparecerán todos los personajes secretos
Bueno espero que les hayan gustado estos trucos. Aguante R. Evil 1,2,3 y Action Games. Chau

Amenna Patricio
Chivilcoy - Bs.As.

Hola Action Games
Me llamo Leandro Fernández, tengo 13 años y les cuento que conozco la revista desde el año 2, edición 14 y ésta es la primera vez que escribo.
Ahora unos trucos para ***PLAYSTATION***:
Need for Speed 3 - Hot Pursuit:
Todos los autos y pistas estandar: poné SPOILT como nombre en la pantalla de opciones.
Vistas de cámara adicionales: poné SEEALL como nombre en la pantalla de opciones
Bocina estruendosa ¨seleccioná las opciones de juego a gusto,
pulsá Star para cargar la carrera e inmediatamente presioná (antes de que aparezca la pantalla de cargo) Start + Select+R1+L2 hasta que desaparezca la pantalla de carga. Tocá la bocina durante el juego para lanzar a los demás autos.
Auto pesado: apretá Start para cargar la carrera, luego mantené presionado Select + cuadrado + X (con el mismo proceso anterior). Chocá con otros autos para lanzarlos.
Mortal Kombat 4:
Jugar como Meat: Pone ¨Group Mode¨ y completalo sin perder con todos los luchadores. Luego seleccioná cualquier personaje.
Jugarás como Meat con los movimientos del personaje seleccionado.
Kombat Kodes.

Efecto	**código.**
one - hit - win	123 123
Noob Saibot mode	012 012
Red Rain (Rain Stage)	020 020
No soltar armas	002 002
Cabezones	321 321
Desactivar daño máximo	010 010

Twisted Metal 2
Listar Armas: pulsá Select + D durante el juego
Espejo Retrovisor ¨Select + Derecha durante el juego
Seleccionar Visión : Select + U durante el juego.
Desactivar Radar ¨Select + izquierda durante el juego.

CARTAS GAMEMANIACAS

Si tenés trucos, estrategias de juegos, o simplemente si tenés ganas de contarnos algo; escribinos y publicaremos tu carta. Entre todos los que nos escriban hasta el 15 de julio del 2000, se sorteará un premio sorpresa.
Entonces, si ya te decidiste, escribinos a:

CARTAS GAMEMANIACAS - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Herrera 761
(1295) Capital Federal

DRIVER.
INVENCIBLE: (EN LA PANTALLA DEL MENU) L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2¿R1, L2, L1, L1.
Tomb Raider III:
Para obtener la llave en ¨Laras Home¨, presioná: R2, L2 x 3, R2, L2 x6, R2, L2x5, R2, L2x2.
Theme Hospital:
Password: nivel 12: círculo, cuadrado, X, X, cuadrado, círculo, cuadrado, triángulo.
Bueno, antes de despedirme quisiera algunos trucos para el **Tomorrow Never Dies** (***Playstation***) y para el **Resident Evil 3 Nemesis** (***Playstation***), al R.E. 3 ya lo terminé pero quisiera algunos trucos.
Bueno, sigan así que la revista está re buena. Por favor publiquen mi carta, Chau! Hasta la próxima.

Fernandez Leandro
Derqui - Santa Fe.

Queridos Gamemaníacos
Soy Damian Parry, esta es mi segunda carta y en esta ocasión les escribo para decirle a Martin Choque de San Martin - Mendoza algunas cosas sobre la N64.
1) No tenés ningún derecho a insultar a la Playstation.
2) Playstation no lleva siglos y siglos intentando de imitar a la N64, sino que día a día intenta superarse a si misma. Playstation no intenta imitar al Mario 64 con el Spyro The Dragon, inclusive no se parecen en nada, sólo en que los dos son de aventura, en cambio Mario 64, Donkey Kong 64 y Zelda son los mismos juegos pero con distintos personajes y enemigos. En tanto a los juegos de Playstation como el Tomb Raider o el Metal Gear Solid en mi opinión son juegos excelentes, si a vos te gustan juegos fantasiosos como el Zelda o Banjo me alegro por vos, pero no insultes a juegos de tan alta calidad sólo por tus gustos.
3) En cuanto al formato de CD te cuento que tanto yo como todos los usuarios de la Playstation lo prefieren al de un cartucho, ademas, por lo menos en donde yo vivo,los CD sólo valen $6 y los cartuchos de N64 valen de $100 para arriba. Estoy seguro de que tengo mucha más diversión con mis 26 juegos y 2 demos que vos, a menos que tengas mucha plata con tus pocos juegos.
4) Estoy de acuerdo con que N64 tiene mucho más potencia que la Playstation, pero no saben usarla, además no te olvides que la N64 tiene 64 bits mientras que la Playstation tiene 32.
Esto era todo lo que tenía que decirle a este fana de la N64 (como el diría con sus palabras sobre la Play, CHATARRA).
Por si los lectores no saben cuando fue editada esta carta y les interesa leerla, fue en el numero 92 de la revista.
Ahora mando un truco para ***Playstation***.
Syphon Filter.
Seleccionar mision: tenés que hacer pausa en el juego, entrar al menú de opciones, marca la opción ¨Select Mission¨ y después presioná en este orden y al mismo tiempo Izquierda+L1+R1+Select+Cuadrado+X.
Desafios:
1) Quería saber si alguien sabe los códigos de todas las puertas del **Dino Crisis**, porque tengo la versión japonesa y sólo pude pasar dos o tres puertas.
2) En el **Silent Hill**, siguiendo la guía de Action, me trabo en la parte de los signos, porque de los tres signos que están en la revista el unico que concuerda es el de Tauro.
3) Me compré recientemente el **Resident Evil 3**, si tienen algun truco, por favor haganmelo saber.
Publiquen mi carta por favor ya que la primera no fue publicada aun.
Bueno me voy despidiendo de ustedes diciendo que son LA MEJOR REVISTA DE JUEGOS
P.D. AGUANTE ACTION, RACING. PLAYSTATION, La liga Italiana (Milan) y la NBA (Indiana).

Parry Damián I Perez.
Trelew - Chubut.

¡¡¡Hola!!! ¿Qué tal amigos de Action Games?, les escribe Diego Morales de Resistencia Chaco, para agradecerles el premio que me gane (las tres revistas y para felicitarlos de vuelta).
Aparte de eso les quiero preguntar algo sobre la Playstation, quisiera que en la revista pasen su precio, y el listado de juegos que aparecerán, bueno aqui van las preguntas ¿cuándo saldrá en realidad la PS2? ¿saldrá el juego Metal-Gear Solid? Bueno esas fueron las preguntas por ahora.
Cambiando de tema, ruego que me disculpen por el atraso es que me fui de vacaciones a la playa, y no tuve tiempo para escribirles.
Bueno banda de AG. espero que les haya gustado esta carta y sigan asi. hasta pronto.

Morales Diego -
Resistencia - Chaco

Hola Action Games:
Me llamo Diego Rivas, tengo 12 años y vivo en la provincia del Chubut. Es la primera carta que les envío y por eso les pido por favor que la publiquen. Les tengo que decir que sin duda es una de las mejores revistas de trucos para consolas, la revista está genial. Tengo trucos para algunas consolas:
Playstation: **MK Mithologies:** passwords: Nivel 2: thwsb Nivel 3: cnszdg. nivel 4: zvrkdm. Nivel 5: jypphd. A partir de acá los passawords sólo salen en dificultad normal.
Nivel 6: rgtkcs Nivel 7: QKTLWN.

Cartas Gamemaníacas

PC. **Tomb Raider 2:** Selección de nivel y todas las armas: con una bengala encendida, presionando shift, da un paso hacia adelante, otro hacia atrás y da tres vueltas completas en el lugar (sin importar en qué dirección). Ahora, si saltás atrás obtendrás todas las armas. En cambio, si hacés un salto hacia adelante, podrás pasar de nivel.
Mega: **Sonic 2**. Para elegir el nivel que prefieras, desde el comienzo del juego mantené A y en la pantalla de menú apretá Start. Irás a elegir los niveles que más te gustan.

Rivas Diego.
TreleW - Chubut.

Hola Action Games y Gamemaníacos.
Soy nuevamente, Jesus Bidone y es la tercera carta que les escribo, aunque los sigo desde hace cuatro años. Mis dos primeras cartas las llevé personalmente hasta la editorial, una en enero y otra en febrero, aunque no me las hayan publicado aun, espero que me publiquen esta carta o la de febrero
También quería comentar que me gustó mucho da edición de trucos dos mil y la de marzo (Edición noventa y tres), en especial esta última por sus posters, premios y la nota sobre los games del siglo XX. Sigan con ese tipo de notas que son muy interesantes y yo les propongo un tema: "Como prevenirse de la piratería y de los repuestos truchos para video juegos".
Por ultimo quiero decir que en la edición noventa y tres, publicaron en la parte del posters tres veces al mismo lector, aunque con cartas diferentes. Traten de que no vuelva a pasar asi publican a lectores que como en mi caso todavía no fuimos publicados.
A continuación los passwords y trucos
Eartworm Jlm2 (**Mega**).
(nota: para hacer los siguientes trucos hacé pausa).
Cambiar nivel :
A B B A A C B C B C A C
Continue extra: ABL ABABCA
Mil balas: A B B B A C C C .
Vida extra: B B C C A A A A
Recargar arma: A B B B C A C C
Recargar energía: A C C A B B A C
Arma tre tiros: C C C C A A A C.
Firegun: C A B C A B A C.
Etapa Baloon Head: B B C A B C L R
Etapa Lorenz's Soil: A A C C B B A A .
Etapa Puppy Love 1 : C C C C C C A A.
Etapa Puppy Love 2 : L R B C C L R A .
Etapa Flying King : C B C L R L A B .
Etapa Telaparter Bomb: C A B C A B U D.
Buble Gun: C C C C A A B B .
Jabes Gun: C C C C A A A B.
SuperGun : C C C C A A B C.
5000BABS: C B B A C B B A.
The Loste World : **Jurassic Park**.
(PASSWORDS)
MOBILE LAB = U2 E 9 C5 CU.
ISLA SORNA SITE 1
STEGOS ABDUCTION = 4UG14910.
CAVE RESCUE= QGUOBO8E.
SENSOR ACTIVATOR = MMQMGTBA.
BIKE RACE:= 5QKQPVJ4.
FUN PASSWORD = CIVILWAR.
ISLA SORNC SITE 2.NESTS HUNTS =
NESTS HUNTS = 584JE33K.
TRIKE RESCUE = TK01JV8
DEFENDER TRANSPORT = N MA9UK2A.
T - REX SCAPE = 4Q6P8JS6
ISLA SORNA SITE 3=
CAVE MAZE = QOC4OASS.
SATCOM = 4 MACJVIA.
T REX CHAGE = USG11H3O.
RIVER CRAFT = HF2QUERI.
SPECIAL PASSWORDS = RED-HUNTR.
ISLA SORNA SITE 4 =
EGGS COLLECTED = DMQ-2MOVA.
AMBERSMINE = VK8HT708
FINAL = DE2PIIAI.
Nota: Los círculos con una raya en el medio son ceros.
Por último me despido rogando poder ganar algo en el sorteo.
Desde ya gracias por el tiempo y el espacio dado.
PS:- Quiero que algún gamemaníaco me de trucos a través de la revista de Los Super Campeones 3 (**Mega**) Demolition Man (**Mega**) y **Alien 1** (**Mega**)
Oh! gracias por mejorar la nitidez de los colores de las fotos.
Publiquen mi carta. Chau! y gracias por todo y hasta pronto.

Jesús A. Bidone
Capital

Señores creadores da la revista Action Games:
Hola! Gamemaníacos.
Me llamo Andrés (PSX) y tengo la mejor de las mejores consolas.
En esta carta (que es la 1°) me dirijo a ese tal Martín Choque de San Martín - Mendoza.
1° primero que no me gustó su carta y segundo que está totalmente equivocado.
La play es mejor que la basura negra a cassette y encima tiene juegos aburridos, (LA N64), y nadie quiere copiar su Mario 64 teniendo a GEX3, CROC2, CRASH3 o CTR (Crash Team Racing) etc.
Yo creo y el 80% del universo que Tomorrow never dies es mejor que la cosa Goldeneye. Zelda en cassette (cosa que hasta La N64 no mejora) es una cosa rara comparado con Tomb Raider I,II,III y IV
Para mi: Resident Evil 3, Metalgear Solid y Silenthill separados son mejor que su Turok I o II, Crash es 10 veces mejor que Banjo Kazoie no se cuanto y nuestro V-RALLY 2 es mejor que el suyo.
La Play tiene un juego que para mi es el mejor de todos los juegos de PSX y N64 ¨GRAN TURISMO 2¨.

Cartas Gamemaníacas

Para que te enteres la Playstation no se quedo con 32 Bits, saco su ¨Playstation 2¨(con más Bits).
Ultimo, para mí y el 90% del mundo, Playstation divierte más que la Nintendo 64 (N64) y un juego de Play divierte más que uno de (N64) y si podés contestarme, preguntale a varios amigos qué es mejor ¿una PSX o un N64?
P.D. perdonen por la ortografia, publiquen mi carta que es la primera y les mando truco.
PSX Marvel V.S.Capcom = ganale a onslaught en battle y podras elegirlo a el y a roll . Chau!!!.

Córdoba Andrés Augusto.
Posadas - Misiones.

Querida banda de Action, mi nombre es Martin Balvidares y la cuarta vez que escribo, mis anteriores cartas no las publicaron y eso que la 1° que mande fue en Octubre del ¨97¨, espero que esta me la publiquen, por favor,.
El motivo de mi carta es para hacer y reponder desafíos, y pedir alguna que otra información a los Gamemaníacos y por que no a ustedes, que son mi revista de cabecera. Bueno aca van...
Desafío a cualquier gamemaníaco a que me responda las siguientes preguntas.
1) En el **Rockman Mega World** de **Mega** cómo se hace el truco para sacar el juego oculto, y si hay algún otro truco diganmelo.
2) En el **Soul Reaver** de **Playstation** ya maté al jefe babosa (1°), a Kain con la espada (2°) , al jefe araña (3°), al jefe pez (4°) y al jefe con las estacas clavadas ¨Duma¨(5°), tengo la espada, la habilidad de comvertirla en espada de fuego, el agua no me mata, puedo nadar y girarle a los objetos, en el menú tengo las habilidades: de morir, hacer una onda de fuego que quema a todos los enemigos de la pantalla, convertir a los enemigos en piedra, girar y tirar a mis enemigos lejos y por último una habilidad que la gané rompiendo una campana y sirve para aturdir a mis enemigos, ya me terminé el juego muchas veces pero me siguen faltando dos habilidades en el menú, una espada roja-sangre y matar un jefe que es un estatua grande y algunos pedazos del espiral de vida a la izquierda ¿Cómo hago para encontrar esto?.
3) **En el Resident Evil 2 Dual Shock** ver jugando en original version. maté al 1° jefe (ese de la lengüa larga) tengo las 2 red jewel, una llave y la Shot Gun además tengo el Rookie File, Piloce Memorandum y Operation Report 1 y 2 ya recorrí, todo el mapa y no se que hacer, estoy trabado ¿ Cómo sigo el juego ?
4) Necesito algún truco para el **Spyro 2 Ryptor's Rage** y el **Crash Tean Racing**.
5) Necesito saber donde puedo conseguir el ¨Adaptador¨ de ¨Sonic y Knuckles¨o si algun gamemaníaco me lo quiere vender que se comunique al tel: (02342) 422783, por favor., necesito conseguirlo.
También necesito conseguir estos dos juegos de **PSX** en buen estado **Blood Omen Legacy of Kain** y **Rockman Battle** y **Chase**, si alguien me quiere vender estos títulos o sabe dónde conseguirlos, por favor, que me llame (es vital para mi).
Bueno acá respondo algunos desafios:
Sergio Ezequiel Sarmiento:
Rockman X4 super armadura de Rockman: en la pantalla de selección de personaje ponete sobre Rockman y precioná: XX 16 veces manténé L1 + R2 y presioná O Zero Negro: lo mismo que el truco anterior sólo que ahora ponete sobre zero y presioná: manteniendo R1 R 6 veces soltá R1 manténé X y presioná O.
Mauro Oscar Peralta :
Apocalypse: Pausá el juego y manténé L1 cada vez que hagas estos trucos: Selección de nivel triángulo ↑ X ↓, poné quit, volvé al menú principal y tendrás una opción nueva.
Vidas infinitas: triángulo O X cuadrado. Todas las armas cuadrado O ↓ ↑ . X cuadrado. Balas infinitas: X triángulo zero.
Croc: Final Password ← ← ← ← ↓ → → ← ← ↓ → ↓ ← ↑ →.
Bueno, con esto me despido y espero que sepan disculpar lo extensa de mi carta. Aguante ¨Action ¨, Boca y Mortal Kombat, Chau!!!

Balvidares Martín
Bragado - Bs.As.

Hola amigos de Action Games.
Me dicen "el cabezas", es mi primer carta y los felicito por tan buena revista. No soy muy seguidor de la revista, pero los ejemplares que tengo son excelentes.
Conseguí la edición 92 de Action Games, y leyendo la sección Cartas me encontré con la carta de un pibe...¿cómo se llama?
Ahh... sí, sí, Martin Choque, de Mendoza, que trató de sacar opiniones de ¿por qué PSX es mejor que N64? O al revés.
Bien, parece que este muchachito o como él dijo, ¨pobre insolente¨, llama opiniones a las ridiculeces que escribió. Por eso en esta carta te doy algunas "OPINIONES" de ¿por que PSX es mejor que N64?
Estamos en una crisis económica en todo el país, no creo que tú o alguien que tenga N64, se gaste una fortuna en juegos todos los días sabiendo que son muy caros y difíciles de encontrar ¿por qué?
Por que no se venden muy a menudo, como los juegos de PSX.
No sé si te enteraste que salió la PSX II y está causando furor como la PSX que todos conocemos.
La PSX tiene más accresorios.
El N64 tendrá buenos gráficos, buen sonido, etc. Pero las tramas de lo juegos son muy infantiles.

¡Ah! Te doy algunos ejemplos: POKEMON SNAP, MARIO PARTY, BANJO KAZOOIE, BOMBERMAN 64 (¿qué es eso?).
Lo único que reconozco de los juegos de N64 son el KILLER INSTINCT y el CROSSHING WORLD.
(corrijan por favor)
Bueno para mayor información que tengas, Martincito, mi dirección es Ibarrolaza 974 y vivo en Zapala, Neuquén. Le mando felicitaciones a todos los fanáticos de PSX, un sentimiento. Nos vemos al rato. Chau.

Martín Romero
Zapala - Neuquén

Queridos lectores de Action Games:
Hola, mi nombre es Germán y soy de La Plata, tengo 12 años y quería pedir me indiquen cómo ser inmortal en Resident Evil 2 y 3 de Playstation, bueno, ahora les voy a mandar algunos trucos.

Playstation

Duke Nukem Time to Kill
Invencible: L2, R1, L1, R2 ↑ ↓ ↑ ↓ select select
Continus infinitos: ← → ↑ ← → ↓ ← → L1 R1
Invisibilidad: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
Municiones infinitas: ← → ← → select ← → ← → select
Todas las armas: L1, L2, ↑ ,L1, L2 ↓ , R1, → , R1 ←
Máxima potencia para todas las armas: R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L1, select, select
Todos los objetos: R1 R1 R1 R1 R1 L2 L2 L2 L2 L2
Todas las llaves: ↑ → ↑ ← ↓ ↑ → ← → ↓
Quitar más energía al atacar: L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 R2 L2 R2
Duke con cabeza gigante: P1 (9 veces)
Duke con cabeza reducida ???
(a partir de aquí, salió mal la impresión del fax)

Germán Ziñak
La Plata - Bs. As.

Nota: a partir de ese truco se imprimió mal el fax y no es posible leerlos. Si querés, envialos otra vez.

Hola, me llamo Fabián, tengo 10 años, ésta es mi primera carta. Quisiera saber todos los trucos del juego Tq gun fire al Will y también del juego Ninja: Shadow of darkness. Les mando trucos para el juego **Twisted Metal III**.
Ataques especiales
invisibilidad: ↑ ↓ ← →
congelar: ← → ↑
saltar: ↑ ↑ ←
juego trasero: ← → ↓
ataques especiales infinitos: en la pantalla de passwords, ingresá L1, L1, R1, R1, R1. Empezá un juego y dejá que te maten. Cuando comiences a jugar con tu siguiente vida, tendrás una cantidad ilimitada de armas especiales. Quisiera saber trucos de **Test Drive** y el **Medievil**. También quiero saber todos los trucos del juego **Colony Wars**.

Fabián Coelho
San Justo - Bs. As.

Hola, amigos de Action, espero no ser inoportuno pero hace tiempo que compro su revista y jamás he escrito y tampoco había ganado. Al saber por mi revista que era uno de los premiados, me alegré mucho. Espero que no tarden en enviar mi premio. Tengo una Play en préstamo, así es que no me vendría mal ganarme una consola o algún juego como el fantástico Dinocrisis del que ustedes hablan en la revista. Soy de Peñarol en Uruguay y de River por allí, ¡Enzo por siempre!
A propósito, les mando la credencial para hacerme socio de una buena vez, pues hace mucho debí mandarla. La revista de ustedes llega con unos cuantos meses de atraso. Junto con esta carta, el cupón y la credencial, les adjunto otra carta que tengo hecha hace mucho tiempo con algunos consejos y demás para la, ya de por sí excelente, revista que hacen.
Bueno, me despido deseándoles lo mejor y que sigan así y disculpen la desprolijidad, es que el ómnibus se mueve mucho.
(sigue carta "vieja")
Hola colegas de Action Games, la revista de ustedes es una de las mejores que hay en el mercado y no lo digo porque sí, sino por la forma y la variedad de material que publican porque, no sé a los demás, pero a mí me interesa la información sobre todas las consolas, a pesar de contar solamente con una de ellas.
Bueno, les cuento: tengo una Playstation desde hace un par de meses y varios juegos, pero en concreto el **Tomb Raider II**. La pregunta es cómo paso el nivel 8 (Wreck of Mario Dario K); llego a un pozo en el cual me tiro, caigo abajo recorro las cajas, etc. y encuentro 2 de las 3 llaves para los tres mecheros que hay que apagar para correr la caja y así salir por un túnel. Pero no encuentro esa otra llave. Por favor, son mi única salvación, ayúdenme lo antes posible porque como saben, aquí la revista llega con 3 ó 4 meses de atraso y así sólo esperé ese tiempo porque es inevitable. A propósito, los trucos que salen sobre el Tomb Raider 2 no los puedo hacer, no me salen, los hago mal o están mal, es que son muy complicados y son secuencias de acciones y no de botones, por ejemplo, los de la versión 3 de este juegazo. Bueno, me despido, espero ayuda porque "mi vida está en manos de ustedes". Bueno..., al menos la del disket de Lara que cada vez que lo juego me dan ganas de arrojarlo a la estufa o quebrarlo. En fin, sigan así y un consejo amigo (pongan menos trucos y más previews) porque los trucos

Cartas Gamemaníacas

son para los que cuentan con dichos juego y los necesitan pero los que no nos sirve leer esto y es mucho más interesante leer avances. Con dejar el espacio al final de la revista para los trucos de ustedes, junto con los de las cartas me parece suficiente y así aprovechar las primeras páginas para avances y noticias y análisis de juegos. No sé. Es un consejo, no se lo tomen a mal. La revista pienso seguir comprándola igual. Bueno, les adjunto un cupón para hacerme socio, si es que estoy a tiempo porque es de hace un tiempo atrás este cupón. Confírmenme si quedo como socio. "Sorry", tengo el Silent Hill y también la revista Action con la guía, pero el código 731 en la habitación de los horóscopos no sirve, lo hago tal y como dicen, empezando en el medio con 7, izquierda 3 y derecha 1 (371, según ese orden) y nada. Supongo que el código está mal o que mi juego está mal grabado o es trucho. Les agradecería respondieran mis dudas.
Keep like this

Rodrigo Carbonell
Montevideo - R. O. U.

Trucos ***Playstation*** -
Duke Nukem: Time to Kill
■ = select - todo en pausa
Invencibilidad: L2, R1, L2, R2, ↑ ↓ ↑ ↓ ■ ■
Continues infinitos: ← → ↑ ← → ↓ ← → L1 R1
Todas las armas: L1, L2, ↑ L1, L2 ↓ R1, → R2 ←
Invisibilidad: L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1

Feliciano Vitullo
Tandil - Bs. As.

Hola, Action Games:
Me llamo Gustavo, tengo 9 años y vivo en Concordia, Entre Ríos, tengo una PC y una Playstation, ahora les mando trucos para ***PC***.
Doom: invencible: IDDQD
todas las armas: IDKFA
Heretic: todas las armas: rombo
invencible: quicken
atravesar paredes: KITTI
Listo, esto es todo. Ahora quiero pedirles trucos para el **Take, no prisioners**: todas las armas, municiones ilimitadas, todos los ítems e invencible.
Por favor, publiquen mi carta porque es la primera vez que les escribo.
Aguante Boca y Action Games

Gustavo A. Trupiano
Concordia - Entre Río

Hola, Action Games y amigos gamemaníacos:
Soy yo, Miguel Angel F. Bidone y junto a mis dos hermanos, Leonardo y Jesús, en esta oportunidad vamos a responder algunos desafíos de Playstation, aunque yo sólo tengo la consola ***Sega Genesis***. Estos trucos funcionan porque dos veces al mes, mis dos mejores amigos y yo alquilamos la Palystation a un videoclub amigo y los probamos. También mandamos trucos para Sega y algunas opiniones.
Para Rodrigo Panal (Bs. As.)
Resident Evil 2 (***Playstation***) - el truco de invencibilidad requiere tener los dos joystick conectados. Luego andá a la pantalla de opciones y mantené presionado R1. Aparecerán en pantalla letras pequeñas que forman la expresión "no death on". Ahora empezá el juego y serás invencible. Nota: debés hacer el truco con el joystick 2. ¡Ah!, si no te funciona puede ser que tu CD esté descompuesto o estés usando otra versión.
Para Luis Ernesto Méndez Rodríguez (Montevideo - Uruguay)
I.S.S.S.D (***Snes***)
Arbitro Perro: en la presentación hacer ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → BA
Equipos All Stars: esperá a que dejen de hablar en la pantalla de presentación del título y pulsá con el joystick 2: R ↑ ↓ LXB ← A →
Luego andá a Open games y comenzá a jugar. Los nuevos equipos están a la derecha de los anteriores.
Para Marcos Rodríguez (Las Flores - Bs. As.)
Su pregunta era acerca de cómo guardar y borrar en la memory card de Playstation.
Lo único que te puedo aportar es que en la edición 67 de 1998, decía que para que la información salvada en tu Memory card no sufra daños era recomendable y obligatorio insetar la tarjeta de memoria luego de encendida la consola y quitá esta tarjeta luego de apagada la consola. Y yo por mi parte sé que las tarjetas de memoria Playstation traen quince bloques y que un juego completo te puede llegar a ocupar uno o dos bloques. Para más información dirigite a tu vendedor habitual y asesorate. No sé si se puede borrar en la Memory card. Nunca he probado eso porque yo no tengo Playstation, sólo de vez en cuando la alquilo con mis amigos.
Para Jorge Acuña (Cap. Fed.)
Duke Nukem Time To Kill (***Playstation***)
Inventario: con el juego en pausa hacer: R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2
Para Mauro Oscar Peralta (Mar Chiquita - Bs. As.)
Apocalipse (***Playstation***): para hacer estos trucos, poné el juego en pausa y mantené L1 mientras hacés estas combinaciones.
Selección de nivel: ▲ ↑ X ↓
Munición infinita: X ▲ ●
Vidas infinitas: ▲ ● X ■
Debug - información sobre trucos: ▲ ● X ■
Invencibilidad: ↓ ↑ ← ← ▲ ↑ → ↓
Todas las armas: ■ ● ↑ ↓ X ■
Desbloquear niveles: ▲ ↑ X ↓
Croc (***Playstation***)
Elegir fase: en password hacer: ← ← ← ← ↓ → → ← ← ↓ → ↓ ← ↑ →

Si oís un ruido, andá a Press start y elegí fase.

Playstation

Tekken 3:

Jugar como Doctor B: completá el juego en modo Tekken Fowe cuatro veces. Cada vez que ganás un Tekken Force obtendrás una llave. Ganá tres llaves más, luego ganale al Doctor B y será tuyo.

Jugar como Gon: jugá en modo Time Attack o Survival y conseguí suficiente puntaje como para poner tus iniciales en la tabla, pero en vez de poner tus iniciales, poné Gon y podrás elegirlo.

Personajes Secretos: hay once, los dos anteriores y nueve más. Estos se activan cuando pasés la final nueve veces y con diferentes personajes.

Le respondo a Martín Choque (San Martín - Mendoza)

El había calificado de chatarra de color gris a la consola Playstation y de pobres ilusos a su propietarios, comparándola con N64. Bueno, yo le voy a responder desde un lugar neutro, porque yo poseo sólo un sega Genesis. Bueno voy a dar a continuación una serie de críticas a favor y en contra de las consolas en cuestión.

Cosas a favor de N64: los gráficos, el Mario 64 que tuve el gusto de probar en una juguetería, se puede jugar de a cuatro, los cartuchos son durables y déficit de piratas.

Cosas en contra de N64: los precios de los cartuchos que salieron al comercio, hace como cuatro años (Mario 64) cuestan $99 y se hace casi imposible comprar un cartucho todos los meses debido a su precio, un juego que haya salido al mercado hace un mes cuesta $125.

Cosas a favor de Playstation: el precio de un juego novedad cuesta $25 y son juegos espectaculares, encima hay juegos de $5, que son espectaculares. Se puede escuchar CD de música con la consola y se puede ver películas en CD. Es reespectacular. El manejo de los controles es sencillo.

Cosas en contra: los CD se pueden deteriorar fácilmente. Hay cada juego de vista, tipo Mario Bross de Family , que detestan.

Bueno, resumiendo, N64 cada vez es más barato ($250) y Playstation ($270), ¿por qué?, porque no se lo venden a nadie por el precio de los cartuchos. Además el control multidireccional de N64 es un desastre.

Veredicto: aquel que esté en duda entre N64 y Playstation, sic, sic, elija esta última, porque yo la elegiría, si pudiera comprarla.

Bueno, me despido hasta la próxima. Publiquen mi carta, aguante Boca.

Chau y muchas gracias.

Perdonen los errores ortográficos. ¡Ah!, les debo los passwords de Sega para la próxima.

Miguel Angel Bidone
Capital Federal

Trucos - **KKND**: Krossfire

Empezar en la última misión de los Evolved: pongan KQULLZ como password.

Empezar en la última misión de los Survivors: en este caso el password es GTHGJZ.

Empezar en la misión 7 de los androides serie 9: para conseguirlo, simplemente tienen que usar este password: MHICYZ.

Trucos

International Superstar Soccer Pro 98

Equipo de las Súper Estrellas

Primero iluminen la opción: exhibition menú y hagan esta secuencia: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → círculo X

Si lo hacen bien, van a escuchar unos aplausos y cuando eso pase vayan a la pantalla en la que seleccionan los equipos (Team selection) y mantengan presionados L1 + L2 + R1 + R2 y presionen X.

Torres Gerardo Andres
Hurlingham - Bs. As.

Hola Action Games:

Me llamo Ariel J. Montaña y es la tercera vez que escribo.

Estos trucos son para **Playstation**.

Tomb Raider the last Revelation

Para ítems/armas/municiones ilimitadas:

Primero apuntá directamente hacia el norte (lo mejor es treparse a algo que apunte al norte). Andá al inventario y notarás que el compás es casi transparente. Ahora seleccioná el Small Medipack, apretando R1, R2, L1, L2.

Si lo hiciera bien presioná ↑ en el pad direccional con los 4 botones anteriores. Luego hay que salir del inventario y volver a entrar.

Para todos los ítems del nivel.

Es igual que lo explicado anteriormente, pero seleccionando el large medipack y luego presioná ↓ en pad direccional. Luego hay que salir del inventario y volver a entrar.

Para pasar de nivel

Es igual que lo explicado anteriormente, pero seleccionando Load game y luego presionado ↑ en el pad direccional. Luego hay que salir del inventario y listo:

Twisted Metal 4

Usen esto como password, si lo hacen bien escrucharán una risa.

Invulnerable: ↓ ← L1 ← →

Specials infinitos: ▲ L1 ↓ ▲ ↑

Más potencia para las armas especiales: ↑ start ● R1 ←

Recuperar la energía más rápido: ▲ L1 ↓ ▲ ↑

Fifa 2000

Jugadores planos: poner pausa y presioná X ● ● ● ↓ ↑ ↑ ← R1

Por favor, publique mi carta. También quiero decirles que la revista está muy buena. Chau, me despido, hasta la próxima.

Ariel J. Montaña
Lanús O - Bs. As.

Chau queridos gamemaníacos, nos encontramos el mes que viene.

La Banda



A-TRAIN

Dinero infinito: en la pantalla del título , presioná L1 + L2 + R1 + R2, luego presioná cuadrado + triángulo + Start. La pantalla de selección de mapa aparecerá. Ahora mantené L1 + L2 + R1 + R2 y presioná Círculo. Si lo hacés bien oirás un sonido. Pausá el juego y presioná izquierda, derecha, arriba, o abajo para ganar más dinero.

ABUG´S LIFE

Vidas infinitas: En el menú principal mantené apretado R1 y presioná X, Círculo, L2.

Muchas vidas: En el modo training encontrá las letras que forman FLIK para conseguir una vida Extra. Podés hacerlo todas las veces que quieras.

ACE COMBAT

Juego Extra:

Cuando el juego está cargando mantené apretados R1 y círculo, Aparecerá unos CDs volando por la pantalla, presioná arriba, izquierda, abajo y derecha. Cuando el juego vuelva a cargar la próxima vez aparecerá un juego extra.

AV. PUEYRREDON 338 (FARMACIA) • TEL/FAX 4 863-0012

E-mail: videojuegos@uol.com.ar